

VORSCHAU: E3-Ausblick, Assassin's Creed 3, Call of Duty: Black Ops, PES 2011, Gothic 4
TEST: Serious Sam 2 HD, Split Second: Velocity, Blur, Alpha Protocol, Tropico 3: Absolute Power
TECHNIK: Windows-7-Probleme gelöst; Das bringt AMDs Sechskernprozessor für Spieler
PC ACTION
www.pcaction.de
2 VOLLVERSIONEN AUF DER HEFT-DVD
WORLDSHIFT
Packende Mischung aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie.
PCA 06/08 83%
C&C: TIBERIAN DAWN
Das müssen Sie gespielt haben: Kult-Strategie mit Suchtgarantie!
+ GRATIS-ROLLENSPIEL
LAST CHAOS
Klassisches Fantasy-MMORPG ohne monatliche Grundgebühren
+ VIDEOS & TRAILER
Alpha Protocol • Kane & Lynch 2
Call of Duty: Black Ops • PES 2011
Split Second: Velocity • Dead Space 2
Medal of Honor • Assassin's Creed 3
+ MODS & MAPS
Half-Life 2 • Unreal Tournament 3
The Elder Scrolls 4: Oblivion
Far Cry 2 • Left 4 Dead
AUF 10 SEITEN!
MAFIA 2
+VIDEO AUF DVD
Endlich erste Spieleindrücke von der PC-Version, neue Bilder, Detailvergleich mit dem Vorgänger, Grafik-Check und großes Entwickler-Interview
AUF 40 SEITEN: DAS SIND DIE MESSE-HITS!
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
• Assassin's Creed 3
• Medal of Honor
• Call of Duty: Black Ops
• Starcraft 2
• Arcania: Gothic 4
• Star Wars: The Old Republic
• Guild Wars 2
ZU BESUCH BEI DEN ENTWICKLERN
PES 2011
Die Fußball-(R)evolution aus Japan: Mehr Freiheit, schönere Tore!
USK ab 16 freigegeben
4 195002 705506 07
07/2010
€ 5,50
Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,-; Dänemark dkr 55,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,50



DER ERSTE MOBILE
AMD QUAD CORE PROZESSOR!
39,6 cm
Windows 7
ULTIMATE VISION AMD
MIT DirectX® 11 GRAFIK-KARTEN
Neueste AMD Prozessor Technologie
AMD Phenom™ II X4 Mobile Prozessor
Superschnelle ATI Mobility Radeon™ 5650 Grafik
acer
4 PROZESSOR-KERNE
799,-
acer® ASPIRE 5553G-N934G64MN
39,6 cm (15,6") 16:9 HD Acer CineCrystal™ High-Brightness mit LED-Backlight (200-nit) TFT (1366x768), AMD Phenom™ II X4 Quad-Core Prozessor für Notebooks N930 (2.0GHz, 2MB L2 Cache), ATI Mobility Radeon™ HD 5650 Grafikkarte mit 1024MB DDR3 Speicher, 8x Multiformat DL DVD-Brenner, 10/100/1000 LAN, Wake-on-LAN-ready, Integriertes Acer InviLink™ 802.11b/g/Draft-N Wireless LAN, Dolby® zertifizierte Stereo Lautsprecher, 1.3MP HD Webcam, 4x USB 2.0, 5-in-1 Card-Reader, VGA Ausgang, HDMI Ausgang, Tastatur mit separatem Nummernblock, Multi-Gesture Touchpad, 6 Zellen Li-Ion Akku bis zu 3,5h Akkulaufzeit, Microsoft® Windows® 7 Home Premium 64 Bit, 2 Jahre Garantie
EURONICS
best of electronics!
Keine Mitnahmegarantie. Wenn nicht vorhanden, bestellen wir umgehend. Irrtümer, Preisänderungen, technische Änderungen der Geräte sind vorbehalten. Nur solange Vorrat reicht! Alle Preise Abholpreise.
Nur beim autorisierten EURONICS Fachhändler.
Weitere Informationen erhalten Sie unter: www.euronics.de/acer

Wir stopfen das Sommerloch!



FIFA WM 2010

Pro Evolution Soccer 2011

Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus. Oder sind schon in vollem Gange. Kommt ganz darauf an, wann Sie dies lesen. Eines dieser Ereignisse ist die Fußball-Weltmeisterschaft in Südafrika, für die wir dem deutschen Team natürlich fest die Daumen drücken. Für fußballverrückte PC-Spieler hat dieses ansonsten erfreuliche Ereignis aber einen faderen Beigeschmack als Tofu. Wie Sie bestimmt mitbekommen haben, hat sich Electronic Arts dazu entschieden, das **offizielle Spiel zur WM** nur für Konsole zu veröffentlichen. Wahrscheinlich weil es für das letzte PC-**FIFA** (zu Recht!) herbe Kritik gehagelt hat. Stellt sich die Frage: Handelt es sich dabei um eine einmalige Geschichte oder kehrt EA am Ende dem PC-Kick ganz den Rücken zu? Die japanische Konkurrenz würde dies bestimmt freuen. Denn Konami hält auf jeden Fall am PC als Plattform für die **Pro Evolution Soccer**-Serie fest. Dies versicherte uns Chef-Entwickler „Seabass" Takatsuka (Bild rechts mit PCA-Fußball-Schwergewicht Wolfgang Fischer) exklusiv bei der weltweit ersten Präsentation des neuesten Teils. Wenn Sie wissen möchten, was er uns noch verraten hat, und noch wichtiger, was Sie beim neuen **PES** erwartet, dann blättern Sie gleich weiter zur Seite 52.

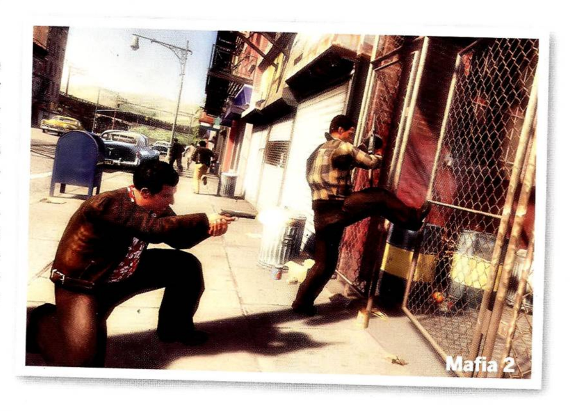


Spielemesse E3 in Los Angeles

Ein weiteres Mega-Ereignis ist die **weltweit größte und wichtigste Spielemesse E3**, die auch in diesem Jahr wieder in Los Angeles stattfindet, und zwar vom 15. bis zum 17. Juni. Alle namhaften Firmen stellen dort die Spiele vor, die wir in den kommenden Monaten testen und die Sie spielen werden. Daher sind wir selbstverständlich vor Ort und berichten ausführlich auf unserer Webseite www.pcaction.de und in der kommenden Ausgabe darüber. Aber auch schon in dieser Ausgabe haben wir eine große Messe-Vorschau auf über 40 Seiten für Sie zusammengestellt, mit Highlights wie **Assassin's Creed: Brotherhood** (ab Seite 40) oder **Call of Duty: Black Ops** (ab Seite 46). Sie fragen sich jetzt bestimmt: Wie funktioniert denn das? Schließlich ist diese Ausgabe der PC ACTION etwa eine Woche vor der Messe erschienen! Die Antwort darauf sind die sogenannten Pre-E3-Events – Veranstaltungen, auf denen die großen Firmen der Spielebranche schon Wochen vor dem eigentlichen Termin die wichtigsten Neuheiten präsentieren. Die Hersteller tun dies, um sicherzustellen, dass Ihre wichtigen Titel nicht im großen Messetrubel untergehen. Schließlich buhlen an den drei Messetagen der stressigen und überfüllten E3 Hunderte Hard- und Software-Hersteller um die Aufmerksamkeit der Fachbesucher – in der Regel mit lauten Ständen und aufreizenden Babes. Die Erfahrung lehrt: Je mehr Silikon die weiblichen Werbeträger gebunkert haben, desto schlechter ist das beworbene Spiel.

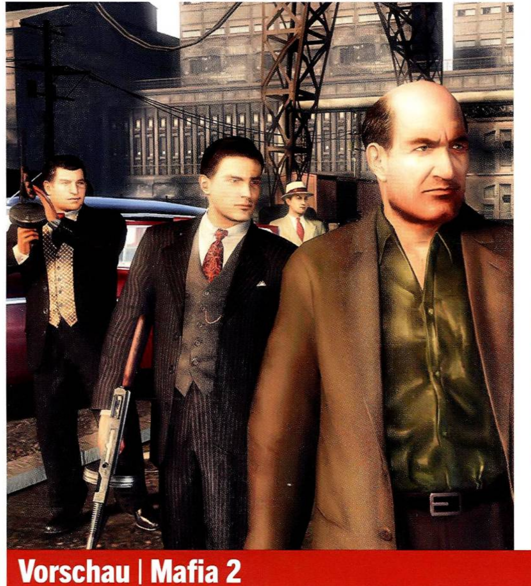
Bei all den E3-Vorveranstaltungen, zu denen natürlich die gesammelte deutsche Computer- und Videospielfachpresse geladen war, bleibt nur wenig Raum für Exklusives. Umso mehr freuen wir uns, mit Ihnen Spieleindrücke zu teilen, die unseren Kollegen von den anderen Spieleheften (und damit auch deren Lesern) verwehrt bleiben. Als einziges deutsches Spielefachmagazin durften wir Wochen vor der E3 ausführlich die PC-Fassung von **Mafia 2** spielen. Eine besondere Ehre, schließlich präsentierten die Entwickler bislang stets nur Konsolenfassungen. Wir informieren Sie umfassend über neue Spielinhalte, verraten Storydetails und geben einen Einblick in die aufwendige Technik des Open-World-Actiontitels. Natürlich darf auch ein exklusives Entwickler-Interview nicht fehlen. Das volle **Mafia 2**-Brett gibt's ab Seite 16. Nur bei uns. Und ja, auch das ist ein echtes Großereignis.

Wir wünschen viel Spaß mit dieser Ausgabe Ihres Lieblings-PC-Spielemagazins!



Mafia 2

Ausgabe 07/10





16



JÜRGEN MEINT: Mafia 2 hat sicherlich das Zeug dazu, das PC-Spiel des Jahres zu werden. Optisch jedenfalls legt es die Messlatte fürs Genre schon jetzt ein ganzes Stück nach oben.

Vorschau | Mafia 2

Heftinhalt 07/10

► Mit einem solchen Pfeil gekenzeichnete Artikel sind Titelthemen.





60

ALEXANDER MEINT: Alpha Protocol ist ein wirklich gutes und actiongeladenes Agenten-Abenteuer mit einem süchtig machenden Rollenspiel-Anteil.

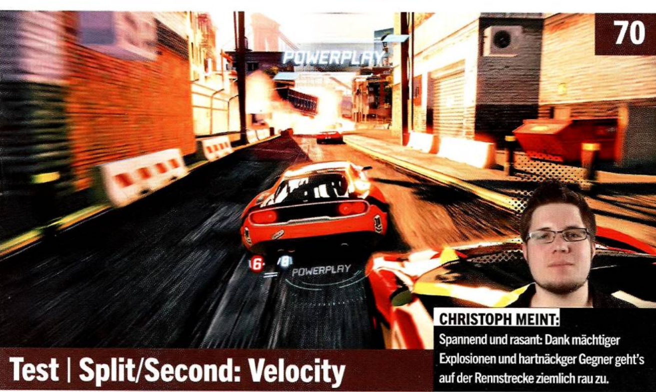
Test | Alpha Protocol



66

WOLFGANG MEINT: Der neue Mehrspieler-Racing-Hit: Blur kombiniert Power-ups à la Mario Kart mit packender, schneller Renn-Action.

Test | Blur



70

CHRISTOPH MEINT: Spannend und rasant: Dank mächtiger Explosionen und hartnäckiger Gegner geht's auf der Rennstrecke ziemlich rau zu.

Test | Split/Second: Velocity

AUF DVD – HIGHLIGHTS

Vollversion: **Worldshift** | Spiele-Client: **Last Chaos** | Videos: **Alpha Protocol** | **Assassin's Creed: Brotherhood** | **Red Dead Redemption** | **Split/Second: Velocity**
Den kompletten Inhalt unserer famosen DVD finden Sie auf Seite 126.

SPIELE IM HEFT

Die Redaktion

Diese kommenden Grimme-Preisträger, Oscar-Anwärter und ehemaligen Kunststudenten arbeiten sich jeden Monat die Finger für Sie blutig.

WOLFGANG FISCHER // LEITENDER REDAKTEUR



Sport, Rollenspiele, Action-Adventures

SPIELT:
... **Star Trek Online** und das tolle **Split/Second: Velocity**

HÖRT:
... mal wieder lauter uraltes Metal-Zeug, von Danzigs **Lucifuge** über die Maiden-Scheibe **Powerslave** bis hin zur alles überragenden **Reign in Blood**. Bang your heads!

SIEHT:
... stressigen Tagen auf der Spielemesse E3 entgegen. Tagsüber Termine, abends trinken mit den Kollegen. Olé!

ALEXANDER FRANK // REDAKTEUR



Renn- und Rollenspiele, Action

SPIELT:
... zeitgleich **Blur** mit der linken und **Split/Second** mit der rechten Hand, weil er sich nicht für eines der beiden Fun-Rennspiele entscheiden kann.

HÖRT:
... Musik, bei der andere Menschen auf der Stelle taub werden oder in Ohnmacht fallen würden.

FRAGT SICH:
... warum nur dicke Frauen in die Sauna gehen.

JÜRGEN KRAUSS // REDAKTEUR



Kabumm/Zisch/Hüpf/Peng Peng

WÜRDE GERNE SPIELEN:
... **Red Dead Redemption** (Xbox)– nur leider häng ich noch immer im Mehrspieler-Modus von **Bad Company 2** fest.

HÖRT:
... auf seinen Vorgesetzten. Wenn der sagt „Komm mit auf die E3, ich brauch jemanden zum Trinken", dann folge ich!

SIEHT:
... gerne Youtube-Serien – bitte, bitte, bitte, erhört meine Gebete und setzt endlich den **Retarded Policeman** fort!

MARC BREHME // REDAKTEUR

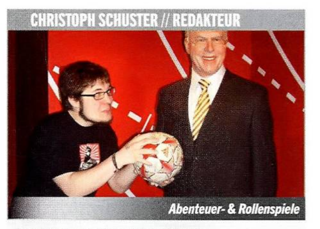
Adventures, Rollenspiele, Mods

SPIELT:
... immer noch **Red Dead Redemption** (PS3). Rauf und runter. Oder **Alpha Protocol** auf PC. Yeeehaaa!

VERZICHTET:
... auf Zucker und Milch im Kaffee. Bikini-Figur und so ...

FEIERT:
... den 4. Geburtstag seines Sohnes und muss bereits jetzt um die Herrschaft über die PS3 mit ihm kämpfen.

CHRISTOPH SCHUSTER // REDAKTEUR



Abenteuer- & Rollenspiele

HULDIGT AUS GANZEM HERZEN:
... einem großartigen Sänger, Frontmann und Mitbegründer des Heavy Metal – Rest in Peace, Dio!

FREUT SICH TIERISCH AUF:
... die neue Volbeat-Platte und die neue Blind-Guardian-Langrille, obwohl mich deren letzte enttäuschte.

WURDE IM KINO DOPPELT ÜBERRASCHT:
... von **Robin Hood** (negativ) & **Prince of Persia** (positiv)

CHRISTIAN GÜRNTH // ONLINE-REDAKTEUR



Alles mit Waffen und Brüsten

FREUT SICH DARÜBER, DASS:
... Rapper Kool Savas (Foto li.) Spiele für pcaction.de testet.

ZOCKT AKTUELL:
... **Blur** auf seiner geliebten Xbox 360. Einzelspieler ist okay – im Mehrspieler-Modus boxt der Papst im Kettenhemd.

DENKT, DASS:
... Deutschland größere Probleme hat als den Fuß von Michael Ballack – egal wie sehr er Fußball liebt.

DOMINIK SCHMITT // VIDEO-REDAKTEUR

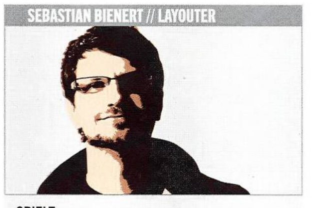


SIEHT:
... der Heft- und DVD-Produktion ziemlich entspannt entgegen. Von seinem Urlaub aus. Aus Kanada.

MUSS:
... deshalb mit diesem unvorteilhaften Bild leben, auf dem er aussieht wie 14 – nicht zuletzt der Hasen-Ohren wegen.

HÖRT:
... vermutlich gerade Vögel zwitschern, Elche röhren und einen Mountie freundlich grüßend vorbeigaloppieren.

SEBASTIAN BIENERT // LAYOUTER



SPIELT:
... ab und an zur Entspannung **Assassin's Creed 2.** (PS3).

VERSTEHT NICHT:
... warum unser Bildbearbeiter „Hira" nichts Besseres zu tun hat, als hinter mir zu sitzen und irgendwelche Blätter zusammenzuheften ... Mensch, Hira, hast du nicht noch irgendwelche Brüste freizustellen? Maaann !

ANNE-MARIE KANDLER // LAYOUTERIN



FREUT SICH:
... auf die beste Jahreszeit, da macht Ben & Jerry's zu schlemmen gleich doppelt Freude. Nur gegen den folgenden dicken Bauch muss ich mir noch was überlegen.

HAT EIN NEUES LIEBLINGSGETRÄNK:
... Chai-Latte!!! ✿♥♥✿♥♥♥✿♥✿❀

FRAGT SICH:
... warum Herr Frank mit seiner Mutter und seinen Schwestern in die Sauna geht.

Was tat sich kürzlich in der Spielewelt? Wir sagen's Ihnen!


Dank integrierter PhysX-Engine sorgt der Agent Aron Alvarez für ein Chaos auf den Straßen von Somalia.


Agentin Myra Lee schaltet ihre Gegner bevorzugt von hinten aus. Ihre Klingen im Arm erinnern an den Helden aus **Assassin's Creed**.

Shadow Harvest

Das geht eindeutig zu zweit!

ACTION Frauen an den Herd! Oder noch besser: in den Krisenherd. Zumindest in diesem Zukunfts-Shooter.

„Gleichberechtigung muss sein", dachten sich wohl die hannoveranischen Entwickler von Black Lion Studios, als sie nicht nur einen männlichen, sondern auch einen weiblichen Spezialagenten in diverse Konfliktgebiete dieser Erde schickten. **Shadow Harvest** spielt im Jahr 2025. Die Piraten vor der Somalia-Küste treiben's zu bunt, weshalb die USA zwei Agenten der Geheimorganisation ISA (Intelligence Support Agency) hinbefördert. Der Spieler steuert beide aus der Verfolgersicht, allerdings auf eine höchst unterschiedliche Art: Während der Söldner Aron Alvarez am liebsten mit Kugeln oder Raketen seine Widersacher aus dem Weg räumt, schleicht sich dessen Kollegin Myra Lee am bevorzugt lautlos an ihre Opfer heran. Auch die Wege der Protagonisten verlaufen unterschiedlich. Aron ballert sich mit viel Kawumm durch offene Straßen, Myra hingegen nimmt parallel verlaufende unterirdische Gänge oder Hausdächer. Kommt einer der beiden nicht weiter, hilft ihm der andere. Und zwar nicht, ohne das Geschehen zu kommentieren – laut Black Lion sollen sich die beiden Protagonisten oft hitzige Wortgefechte liefern. Die Entwickler verwenden eine stark modifizierte **Gamebryo**-Engine (**Oblivion**, **Fallout 3**), die Optik überzeugt. Herausgeber Namco Bandai bringt **Shadow Harvest** noch dieses Jahr in den Handel.



ALEX MEINT: „Die uns gezeigte Fassung kombinierte gekonnt famose Action mit spannenden Schleichelementen. Ich würde sofort den linken Arm eines meiner Kollegen hergeben, um mehr von diesem Spiel zu sehen."

TOPS & FLOPS

Diese News lassen uns jubeln (oder wie Babys flennen).

Fable 3 für PC kommt!



Wer hätte das gedacht? Nachdem Microsoft lange den PC als Spieleplattform vernachlässigt hat, kommt das neue Molyneux-RPG im Herbst doch für den Computer!

Radon Labs insolvent!



Der deutschen Spieleschmiede Radon Labs (**Drakensang**) ging das Geld aus. Was mit Spielen passiert, die sich in der Entwicklung befanden (etwa **Drakensang 3**), ist unklar.

Jade Raymond is back!



Nach **Assassin's Creed** wurde es ruhig um die sympathische Spiele-Designerin. Jetzt leitet sie Ubisofts Studio in Toronto, wo man an einem neuen Splinter Cell werkelt.

Kein Prinzen-Test



Wenn Sie dieses Heft in Händen halten, steht **Die vergessene Zeit**, so der Untertitel des neuen **Prince of Persia**, schon im Laden. Ubisoft konnte uns rechtzeitig keine Testfassung zur Verfügung stellen.



Crysis 2

Willkommen im Großstadtrevier!

EGO-SHOOTER Im Vorfeld der E3 gab Electronic Arts neue Infos zum Action-Blockbuster preis.



1 **Ortswechsel:** Den Spieler erwartet kein dichter Regenwald mehr, sondern das von Aliens besetzte New York.
2 **Modi-Zusammenlegung:** Die beiden Nano-Anzug-Modi „Power" und „Speed" fassten die Entwickler für **Crysis 2** zusammen.
3 **King Kong:** Der noch namenlose Protagonist kann mit seinem Nano-Anzug sogar auf Hochhäuser klettern.
4 **Gefahr im Anzug:** Außer den Aliens gibt es in **Crysis 2** eine weitere verfeindete Partei (vielleicht sogar die Erfinder des Nano-Anzugs).

Ravensdale

Das ist das richtige Mittel, Alter!

ACTION Die **Gothic 4**-Macher arbeiten an einem Mix aus Fantasy-Action und Steampunk.



Nach dem klassischen Rollenspiel **Arcania** geht Spellbound neue Wege.

Vor einigen Wochen zeigte Spellbound – das Studio hinter **Arcania: Gothic 4** – im Rahmen einer Video-Präsentation auf der Games Developers Conference (GDC) 2010, was die Vision Engine 8 zu leisten vermag. Doch in diesem Filmchen sah man nicht etwa Szenen aus der **Gothic**-Fortsetzung, sondern von einem neuen Spiel. Ende April folgte dann die offizielle Ankündigung des Projekts namens **Ravensdale**. Dazu Spellbound-Chef Andreas Speer: „Wir sind stolz, unser neues Projekt ankündigen zu können. (...) Unser Steampunk-Ansatz bringt ein erfrischend neues und überraschendes Element in das Genre der Fantasy-Action." Entgegen ersten Annahmen handelt es sich bei **Ravensdale** also nicht um ein Rollenspiel, sondern um einen Actiontitel mit Fantasy-Elementen. Auch habe, so der Spellbound-Chef weiter, „**Ravensdale** nichts mit **Arcania** zu tun, außer dass **Arcania** auf der Technologie von **Ravensdale** basiert, die Spellbound mit in das Projekt eingebracht hat. Beide Projekte basieren also auf der gleichen Code-Basis." Erscheinen soll **Ravensdale** im Jahr 2012 für PC, Xbox 360 und Playstation 3.



MARC MEINT: „Der Mix aus Steampunk und Mittelalterwelt könnte interessant werden und frischen Wind bringen – falls es die Entwickler richtig anstellen und nicht bloß darauf aus sind, ein **Gothic 5** mit neuem Setting zu basteln ..."



Die ersten Artworks zum Spiel sehen stimmig und vielversprechend aus.

Grotesque Tactics Premium Edition

Satirische Verse

ROLLENSPIEL Kreuzen Sie die **Torchlight**-Spielmechanik mit dem Witz der **Monkey Island**-Reihe. Et voilà: **Grotesque**.



Held Drake (2. von rechts) und der Holy Avatar wollen die Jungfrau Mandy aus den Klauen von Killerpilzen retten. Da greift auch deren Haustier, das Chocochick (Bildmitte), in den Kampf ein.

Grotesque Tactics Premium Edition lässt Sie mit einer Party von bis zu zehn Pappnasen in rundenbasierte Schlachten ziehen, um das Königreich Glory vor einer brutalen Sekte zu beschützen. Diese hat alle guten Helden ermordet. Als Gegner stehen Ihnen lustige Gestalten wie Killerpilze und ähnliche Witzfiguren im Weg. Sie merken's: Ernst geht anders. Das Debütspiel des noch unbekannten Entwicklers Silent Dreams ist eine Parodie, gespickt mit Anspielungen auf andere Titel. Als **Premium Edition** kommt der einstige Download-Titel am 17. Juni deutsch synchronisiert in die Läden.



MARC MEINT: „Unsere Vorschau-Version macht echt Laune. Allerding sollten die Entwickler noch an dem etwas zähen Spielablauf feilen."

Greed Corp.

… und die buddeln voll rum!

STRATEGIE Sägt da etwa jemand an dem Ast, auf dem er sitzt?

Dieser feine Strategie-Happen könnte mit seinem frischen Spielprinzip so manches Taktiker-Herz erobern. **Greed Corp.** lässt Sie von Hexfeldern rundenweise Ressourcen abbauen, die Sie dann für Einheiten und Munition ausgeben. Der Clou: Mit jeder abgetragenen Erdschicht steigt zwar Ihr Einkommen, doch im Gegenzug sinkt die Landmasse. Schlagen Sie also über die Stränge, bricht ein Plateau unter Ihnen weg und Ihre Fabriken und Einheiten rauschen in den tödlichen Abgrund. Geben Sie sich hingegen zu sparsam, werden Sie von Ihren Gegnern überrannt – auf die richtige Balance kommt es also an. Für rund 20 Euro sollten Taktik-Freunde diesen Sommer einen Blick riskieren.



CHRISTOPH MEINT: „Im ersten Moment weckten das wirre Tutorial und die geringe Abwechslung noch Zweifel. Aber das pfiffige Konzept geht letztlich auf und garantiert bis zum Ende offene Gefechte, die insbesondere im Mehrspieler-Modus für immense Schadenfreude sorgen."

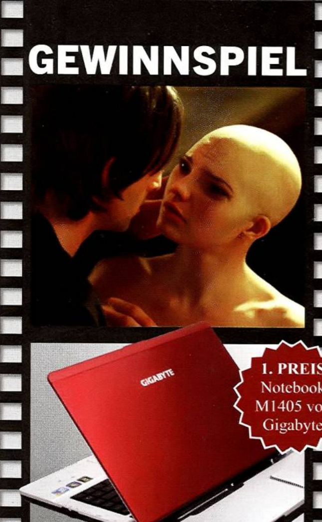


Buddler (rot, Bildmitte) stampfen die Felder Runde für Runde in den Boden, um Gold zu gewinnen.



Bis zu vier Fraktionen balgen sich um die Hexfelder, sie unterscheiden sich jedoch untereinander nicht.

GEWINNSPIEL





SPLICE – GEWINNSPIEL ZUM FILM

Wenn Menschen anfangen, Gott zu spielen, und neues Leben erschaffen wollen, kann es zu Problemen kommen. Im neuen Science-Fiction-Horrorstreifen **Splice – Das Genexperiment** von **Cube**-Regisseur Vincenzo Natali geschieht genau das: Den beiden genialen Chemikern Clive und Elsa gelingt im Zuge ihrer Genforschungen das Undenkbare, die Erschaffung eines geklonten, menschenähnlichen Hybrid-Wesens. Eigentlich ein Grund zum Feiern, doch ihr geheimer Schützling entwickelt sich anders als erwartet, sodass die beiden Wissenschaftler irgendwann um ihr Leben kämpfen müssen.

Den Kinostart begleitet Senator Film mit einem großen Gewinnspiel: Als Hauptpreis winkt das schicke M1405 von GIGABYTE und SIMAC im Wert von 1.200 Euro. Als besonderes Feature wartet das Notebook mit einer Dockingstation auf, die eine integrierte Nvidia-Geforce-GT-220-Grafikkarte beinhaltet. Als 2. und 3. Preis werden je ein Belkin Nostromo Speedpad N52te verlost. Das Eingabegerät ist speziell für Spieler konzipiert und wartet neben programmierbaren Tasten auch mit einer coolen Hintergrundbeleuchtung auf.

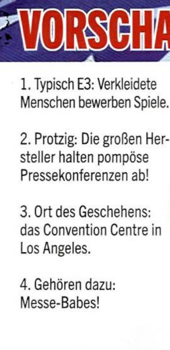
Weitere Infos zum Gewinnspiel und die Teilnahmebedingungen finden Sie hier: www.pcaction.de/go/splice

1. Typisch E3: Verkleidete Menschen bewerben Spiele.

2. Protzig: Die großen Hersteller halten pompöse Pressekonferenzen ab!

3. Ort des Geschehens: das Convention Centre in Los Angeles.

4. Gehören dazu: Messe-Babes!





Electronic Entertainment Expo 2010

expo

Show der Superlative

Wir zeigen Ihnen die tollsten Spiele der Mega-Messe!

Text: Thorsten Küchler

FAQ

E3, was ist das denn?
Die Abkürzung E3 steht für Electronic Entertainment Expo und bezeichnet die wichtigste, weltgrößte Messe für PC-Spiele. Diese findet alljährlich in Los Angeles statt, heuer vom 15. bis 17. Juni.

Das ist doch nach dem Erscheinen der aktuellen PCA-Ausgabe! Wie könnt ihr dann schon darüber berichten?
Korrekt, aber wir haben nahezu alle wichtigen Titel bereits im Vorfeld der Messe bei speziellen Vorab-Presseveranstaltungen gesehen und oft sogar selbst angespielt. Zudem nutzen wir natürlich unsere hervorragenden Kontakte zu den internationalen Herstellern und Entwicklern. So konnten wir einige Geheimprojekte aufspüren. PCA-Leser wissen eben mehr!

Ihr seid aber dennoch live vor Ort?
Klar, wir haben ein vierköpfiges Team nach Los Angeles geschickt. Dieses Quartett wird sowohl auf pcaction.de als auch in der nächsten Ausgabe über alle weiteren Highlights und Ereignisse berichten.

Die besten Actionspiele der E3 2010



Mehr auf Seite 40

Assassin's Creed: Brotherhood
Hersteller: Ubisoft | Release: 4. Quartal 2010

◄ Ezios Action-Abenteuer geht noch in diesem Jahr weiter! Noch dazu erwartet Sie ein Mehrspieler-Modus.

► Noch besser als **GTA**? Unsere große Vorschau ab Seite 16 gibt die Antwort.



Mafia 2
Hersteller: Take 2
Release: 27. August 2010

Mehr auf Seite 16



Max Payne 3
Hersteller: Rockstar Games
Release: 1. Quartal 2011

Der coolste Spieleheld aller Zeiten trägt nun Glatze und kämpft sich durch das hell erleuchtete Rio de Janeiro!



Deus Ex: Human Revolution
Hersteller: Square Enix
Release: 2011

Neue Entwickler, neue Stärken? Die legendäre Mixtur aus Rollenspiel und Shooter geht in die dritte Runde.



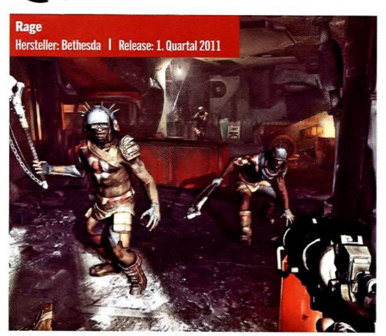
Star Wars: The Force Unleashed 2
Hersteller: LucasArts | Release: 4. Quartal 2010

Wenig innovativ, aber wahnsinnig spektakulär: Der Action-Hit zur Sternensaga erhält einen Nachfolger.





Die besten Ego-Shooter der E3 2010


Rage
Hersteller: Bethesda | Release: 1. Quartal 2011

Id Software zeigt's allen: Der Open-World-Shooter sieht fantastisch aus und bringt frische Ideen ins Scharfschützen-Genre.


Mehr auf Seite 10
Crysis 2
Hersteller: Electronic Arts
Release: 4. Quartal 2010



◀ Cryteks nächste Software-Bombe führt Sie in ein zerfallenes New York.
▶ Brutal und von Epic: Dieser Shooter wird für Aufsehen sorgen.


Bulletstorm
Hersteller: Electronic Arts | Release: 2011


Homefront
Hersteller: THQ
Release: 4. Quartal 2010

◀ Die Koreaner fallen in den USA ein – unfassbar gut inszeniert!
▶ Infinity Ward macht Pause, aber die Serie geht grandios weiter.


Mehr auf Seite 46
Call of Duty: Black Ops
Hersteller: Activision | Release: 9. November 2010



Die besten Rollenspiele der E3 2010


The Witcher 2
Hersteller: Namco Bandai
Release: 2011

DAS Rollenspiel für Erwachsene! Hier wird geflucht, gemordet und geflirtet – wir wollen es haben, jetzt!


Fallout: New Vegas
Hersteller: Bethesda
Release: 3. Quartal 2010

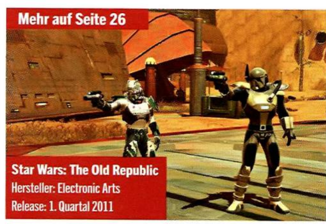
Technisch altbacken, spielerisch famos: Obsidian führt das berühmte Endzeit-Epos gebührend weiter.


Mehr auf Seite 30
Arcania: Gothic 4
Hersteller: Jowood
Release: September 2010

Bug-Katastrophe oder RPG-Knaller? Unsere Eindrücke vom neuen **Gothic** lesen Sie ab Seite 30!



Weitere Topspiele der E3 2010


Mehr auf Seite 26
Star Wars: The Old Republic
Hersteller: Electronic Arts
Release: 1. Quartal 2011

Bioware attackiert **World of Warcraft** – und wir sind der Meinung: Der MMORPG-Putsch könnte gelingen!


Portal 2
Hersteller: Valve
Release: 4. Quartal 2010

Das innovativste Spiel der letzten Jahre bekommt einen Nachfolger – und der verfügt über einen Koop-Modus!


Need for Speed
Hersteller: Electronic Arts | Release: 4. Quartal 2010

Erstmals sitzen die **Burnout**-Macher hinterm Entwickler-Steuer – das wird ein großer Rennspaß!

Die Highlights der PCA-Redakteure



Alex meint:

Mich machen vor allem Rollenspiele heiß. Die am PC, versteht sich: **The Witcher 2**, **Fallout: New Vegas**, **Arcania.** Außerdem bin ich gespannt, was id Software nach seiner Übernahme durch Zenimax, der Mutterfirma der **Oblivion**-Hersteller Bethesda, mit dem Ego-Shooter **Rage** anstellt.

Wolf meint:

Ich freue mich auf die Veranstaltung an sich: Auf der E3 sehe ich in drei Tagen mehr Spiele, Entwickler, Babes und Nerds als das ganze Jahr. Und auch wenn schon viele Titel bekannt sind, so bin ich doch sicher, dass es noch die eine oder andere hochkarätige Überraschung geben wird.



Jürgen meint:

Max Payne 3, **Homefront**, **Brink**, **Bulletstorm**, **Crysis 2** – ich weiß gar nicht, wo ich als Action- und Shooter-Fan mit dem Schwärmen (und Hoffen) anfangen soll. Am meisten aber wünsche ich mir, möglichst viel von **Rage** zu sehen – das Teil wird BOMBE!

Most Wanted

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir verraten, worauf die Spiele-Welt wartet!



Unsere Most-Wanteds

WOLFGANG FISCHER – STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Warum ich mich auf das Online-Rollenspiel von Bioware und Lucas Arts freue? Weil es einfach ein Leben nach **World of Warcraft** geben muss!

ALEXANDER FRANK – WOW: CATACLYSM

Ich wünsche, dass es bald rauskommt, weil mein süchtiger Chef (über mir) dann etwa ein halbes Jahr lang keine Zeit haben wird, mich zu nerven.

JÜRGEN KRAUSS – E3

Nichts reizt mich momentan so sehr wie die bevorstehende Spielemesse E3. Da werd ich mir dann fürs nächste Mal Anregungen holen.

CHRISTOPH SCHUSTER – PRO EVOLUTION SOCCER 2011

Der König ist tot – lang lebe der König! Denn wo ich real höchstens Blutgrätschen zustande bringe, zaubere ich virtuell wie Messi und Robben.

1 Mafia 2

Entwickler: 2k Czech | Genre: Action-Adventure | Termin: 27. August 2010



Seit mehreren Monaten hält sich das stilvolle Familien-Abenteuer nun auf dem Spitzenrang. Grund genug für uns, den Entwicklern statt Schutzgeld eine Schutz-anspielbare-Vorabversion abzuluchsen und exklusiv mehr **Mafia 2** zu spielen als je ein Mensch zuvor. Über das und vieles mehr berichten wir in unserer großen **Mafia 2**-Reportage.

2 Diablo 3

Entwickler: Blizzard Entertainment | Genre: Action-Rollenspiel | Termin: 2011



Als **Playboy**-Bunny Jo Garcia statt sich selbst einen **Diablo 3**-Release für 2010 enthüllte, sorgte das für einigen Trubel in der Spielerschaft. Die Lady ist nämlich nicht nur supersexy, sondern auch anerkannte Games-Expertin. Blizzard ließ das jedoch eiskalt, ein Dementi folgte auf den Fuß. Es bleibt also beim Termin 2011.

3 Crysis 2

Entwickler: Crytek | Genre: Ego-Shooter | Termin: Ende 2010



Medal of Honor macht's vor: Dort werkelt am Online-Part ein anderes Studio als am Hauptspiel. Crytek übernahm flugs die Idee und übertrug den Mehrspieler-Teil von **Crysis 2** an Crytek UK, ehemals Free Radical Design. Dass diese Jungs es absolut draufhaben, bewiesen sie schon mit der starken **Time Splitters**-Reihe.

Mitmachen & gewinnen!

Für welchen kommenden Titel würden Sie alles tun? Und wir meinen wirklich ALLES! Denn wir sind wie immer schmerzfrei und wollen es unbedingt wissen.

Als kleine Entschädigung für die Mitmach-Mühen gibt es natürlich erneut Hammer-Preise zu gewinnen. In diesem Monat dürfen sich alle Bleifuß- und Blechschaden-Fans auf fünf Exemplare des Action-Rasers **Blur** freuen. Yeah!

Mitmachen ist ganz einfach: Besuchen Sie unsere Webseite www.pcaction.de und klicken Sie auf den Reiter „Das Heft". Dort gelangen Sie zur laufenden Umfrage.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, eine Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich.



4 Starcraft 2

Entwickler: Blizzard Entertainment | Genre: Echtzeit-Strategie | Termin: 27. Juli 2010



Am 31. Mai endet die Beta-Phase, Millionen Spieler verlieren plötzlich wieder ihren Lebensinhalt. Doch keine Angst, nach einem Update der Infrastruktur fährt Blizzard vor dem Release am 27. Juli 2010 die Beta-Server noch mal hoch. Die beiden Nachfolger zu **Wings of Liberty** folgen dann im Abstand von 18 Monaten.

5 Brink

Entwickler: Splash Damage | Genre: Action | Termin: September 2010



Noch herrscht Ungewissheit, ob es vor der Veröffentlichung von **Brink** eine spielbare Demo geben wird. Das entscheide sich erst in der Beta-Phase, erklärte uns Studio-Boss Paul Wedgwood. Aktuell läuft der Koop-Shooter noch in einer Pre-Beta-Version und die Entwickler werkeln mit Hochdruck am Balancing und Feintuning.

6 Dead Space 2

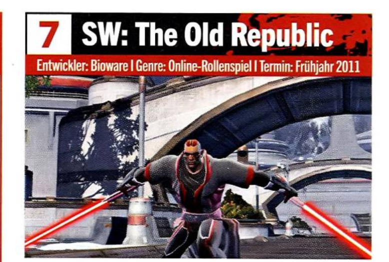
Entwickler: Visceral Games/Electronic Arts | Genre: Action-Adventure | Termin: Ende 2010



Dead Space 2 erwies sich für uns in doppelter Hinsicht als Zitterpartie: Einerseits wegen der heftigen Gruseleinlagen, andererseits da eine PC-Version lange in den Sternen stand. Nun sorgte EA aber endlich für Entspannung: Eine PC-Variante ist zu 100 Prozent sicher. Danke, jetzt können wir beruhigt einfach weiterbibbern.

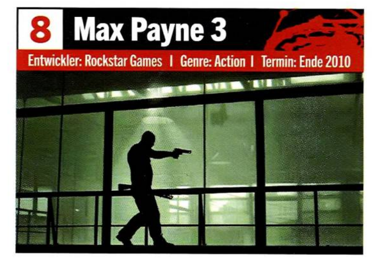
7 SW: The Old Republic

Entwickler: Bioware | Genre: Online-Rollenspiel | Termin: Frühjahr 2011



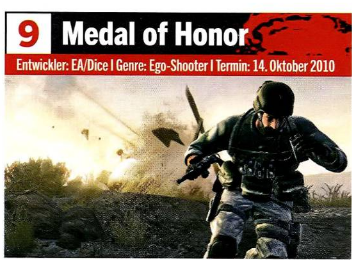
8 Max Payne 3

Entwickler: Rockstar Games | Genre: Action | Termin: Ende 2010



9 Medal of Honor

Entwickler: EA/Dice | Genre: Ego-Shooter | Termin: 14. Oktober 2010



10 Kane & Lynch 2

Entwickler: IO Interactive | Genre: Action | Termin: 27. August 2010



Screen-Info

Die Bilder stammen allesamt von Hersteller 2k Games. Wir durften das Spiel allerdings selbst zocken und können daher bestätigen: **Mafia 2** sieht echt verdammt schick aus!

Artikel-Inhalt

Mafia 2

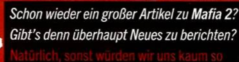
Tiefe Einblicke

Genre: Action-Adventure | Entwickler: 2k Czech | Hersteller: 2k Games | Termin: 27. August 2010

Text: Jürgen Krauß/Christoph Schuster

PC ACTION verbrachte exklusiv einen Tag im Kreise der Familie.

FAQ



*Schon wieder ein großer Artikel zu **Mafia 2**? Gibt's denn überhaupt Neues zu berichten?*
Natürlich, sonst würden wir uns kaum so viel Arbeit machen! Wir reisten nämlich zu 2k Games nach München, um vor allen anderen eine neue Mission intensiv zu spielen, die es eigentlich erst auf der E3 zu sehen gibt. Außerdem sprachen wir mit den Entwicklern über den Einsatz von PhysX und konfrontierten sie mit einigen Aussagen.

PhysX? Ist das eine Krankheit oder kann man das vielleicht sogar essen? Los, erklären!
PhysX war ursprünglich als Prozessor für spezielle Physik-Karten der Firma Ageia gedacht. Nach der Übernahme der PhysX-Erfinder durch den Chip-Hersteller Nvidia wandelten die Jungs das Ganze aber in eine Engine um, die besonders realistische und aufwendige Physik-Berechnungen mithilfe der Grafikkarte ermöglicht. Coole Sache!

Aha, fein. Ihr lasst euch also von fescher Grafik blenden – oder wirkt sich das auch irgendwie aufs Spiel aus?
Ja, das ist eben das Tolle daran. Ausführliche Erklärungen dazu finden Sie auf den Seiten 18 und 19. Nur schon mal so viel: Viele Objekte werden sich glaubwürdig zerstören lassen – allgemein schon beeindruckend, aber für ein Open-World-Spiel wie **Mafia 2** sogar schier unglaublich.

*Apropos Open World: Was ist denn dieses ominöse **Mafia** überhaupt für ein Spiel?*
Mafia 2 ist ein Action-Adventure in einer offenen Spielwelt, ähnlich den letzten **GTA**-Teilen. Sie steigen darin als Mafioso in den Rängen der ehrenwerten Familie auf, wobei die Entwickler besonderen Wert auf eine starke Handlung und Atmosphäre legen. Zwischen den Missionen streifen Sie frei durch die Metropole Empire Bay der 40er- und 50er-Jahre.

Wie der Vater, so der Sohn? Die Mafia-Evolution

DIE CHARAKTER-ANIMATIONEN

Erneut liegt der Fokus des Spiels auf einer glaubwürdig präsentierten, mitreißenden Geschichte. Deshalb steckten die Entwickler noch mehr Sorgfalt in die Charaktere und liefern unter anderem tolle Bewegungs- und sehr detaillierte Gesichtsanimationen ab.


MAFIA 1
MAFIA 2

SPIELWELT UND FUHRPARK

Lost Heaven, die an Los Angeles angelehnte Metropole aus dem ersten **Mafia**-Teil, bot damals schlappe 19 Quadratkilometer Spielfläche. Die **Mafia 2**-Spielwelt ist da mit rund 26 km² schon ein anderes Kaliber reicht allerdings nicht an die rund 35 km² eines **GTA 4** heran. Dafür punktet **Mafia 2** mit einer höheren Detailfülle, einer lebendigeren Stadt und einem bisher ungekannten Grad an Zerstörbarkeit. In Sachen Fahrzeuge fuhr **Mafia** damals 60 reale Karren der 20er- und 30er-Jahre auf. Der Nachfolger hält dagegen nur 50 Automobile bereit. Diese besitzen auch keine Originalnamen mehr, ähneln ihren Vorbildern jedoch bis ins Detail und sind komplett zerlegbar.



DIE GEGNER-KI

Die künstliche Intelligenz gehörte zu den Mankos des Erstlings. Während die Fahrkünste der Pixel-Typen noch recht manierlich waren, stellten sie sich in Schusswechseln meist doof an. Daran feilten die Entwickler: Widersacher suchen besser Deckung und agieren glaubwürdiger. Obwohl die KI noch nicht ganz tadellos ist, profitieren die Schießereien davon bereits.


MAFIA 1


MAFIA 2

IM SOUNDCHECK

Bereits das erste **Mafia** glänzte mit einer fantastischen Soundkulisse: Aus den Boxen dudelte zeitgemäßer Jazz von Szenegrößen wie Django Reinhardt und die gute Synchronisation übernahmen unter anderem die deutschen Stimmen von Tom Cruise und Marlon Brando. Teil 2 legt da mit den Synchronsprechern von Tim Allen, Jessica Alba, Gene Hackman und vielen mehr noch eine Schippe drauf. Die Musikauswahl beinhaltet Songs von Rock'n'Roll-Urgesteinen wie Little Richard und Chuck Berry.

DIE LEBENSENERGIE

Mafia nutzte das damals übliche Gesundheitssystem, sprich der Spieler hat eine Lebensenergieanzeige und stirbt, sobald diese null erreicht. Durch Verbandszeug lässt sich verlorene Energie wiederherstellen. **Mafia 2** nutzt hingegen die von **Call of Duty** inspirierte, aktuell übliche Variante: Der Bildschirm färbt sich rot und Blutkleckse stören die Sicht. Um sich zu erholen, kauert der Held kurz im Schutz einer Deckung.


MAFIA 2

MAFIA 1
100
79
85
0/150

Realitätsnahe Physik dank PhysX und Apex

Stellen Sie sich vor, Sie wären (wieder) in der Schule. Es ist fünf vor acht, in der ersten Stunde steht eine Physikarbeit an und Sie haben, anstatt zu lernen, mal wieder die ganze Nacht durchgefeiert. Wäre es jetzt nicht viel besser, sagen wir mal einen Atomphysiker an Ihrer Stelle in den Klassenraum zu schicken, sich so eine lockere Eins in der Klausur zu verdienen und sich währenddessen die Zeit mit Qualmen auf dem Klo zu vertreiben? So ungefähr dürfen Sie sich das PhysX-System von Nvidia vorstellen, sprich: Der Hauptprozessor drückt sich und gibt die komplizierten Physikberechnungen an einen besser geeigneten Zusatzprozessor oder den Rechenkern Ihrer (Nvidia-) Grafikkarte ab (das ist allerdings nur die halbe Wahrheit; PhysX-Effekte werden in manchen Fällen auch einfach vom normalen Prozessor mitberechnet). So lassen sich auch komplexe Vorgänge, etwa der korrekte Faltenwurf von scharfen Miniröcken, die Ausbreitung von aus einem Tanker laufenden Öl im pazifischen Ozean oder die Teilchenbewegung heißer und den Flugverkehr behindernder Aschepartikel, in Echtzeit und ohne große Prozessorlast berechnen. Aber **Mafia 2** setzt auf PhysX sogar noch einen obendrauf und bedient sich zudem an Apex, einer Art erweitertem Physikeffekt-Spielplatz, der ebenfalls aus dem Hause Nvidia stammt und all die Rechenvorgänge noch schneller, besser und weitreichender abarbeitet. Das in vier Bereiche gegliederte System liefert im vorliegenden Fall die Module „Zerstörung" und „Kleidung" (nicht verwendet werden die Module „Vegetation" und „Turbulenz"). Während die „einfacheren" PhysX-Effekte auch per Zusteckkarten (oder höherer Prozessorlast aufgrund PhysX-„Simulation") Ati-Nutzern offenstehen und sogar in der Xbox- und PlayStation-Fassung vorhanden sein werden, gibt es das „komplexere" Apex-Zeug nur auf von modernen Nvidia-Grafikkarten befeuerten Bildschirmen zu sehen.

PHYSIK LIEGT IN DER LUFT!

In einem Spiel ohne PhysX-Unterstützung (hier zum Beispiel **Mafia 1**) explodieren Dinge wie Autos nach vorgefertigten Regeln: ein immergleicher Feuereffekt, ein paar versprengte Teile und Reifen, ein verkohlter Auto-Korpus. Heutzutage kann man mit so etwas nicht mal einen Dreijährigen von seinem Nintendo DS weglocken. Moderne Titel liefern geneigten Zuschauern dank PhysX und Apex ein sehr viel aufwendigeres Spektakel: Druckwellen, Splitter, berstender Stahl, fast spürbare Hitze, von den Füßen gestoßene Passanten ... Mit Hardware-PhysX-Unterstützung sind alle so entstehenden Partikel zudem „echte" Objekte, verbleiben also auch nach der Explosion im Spiel und reagieren weiterhin physikalisch korrekt – zum Beispiel auf eine zweite Explosion.


MAFIA 1
MAFIA 2

2k Czech? Noch nie gehört! Können die was?

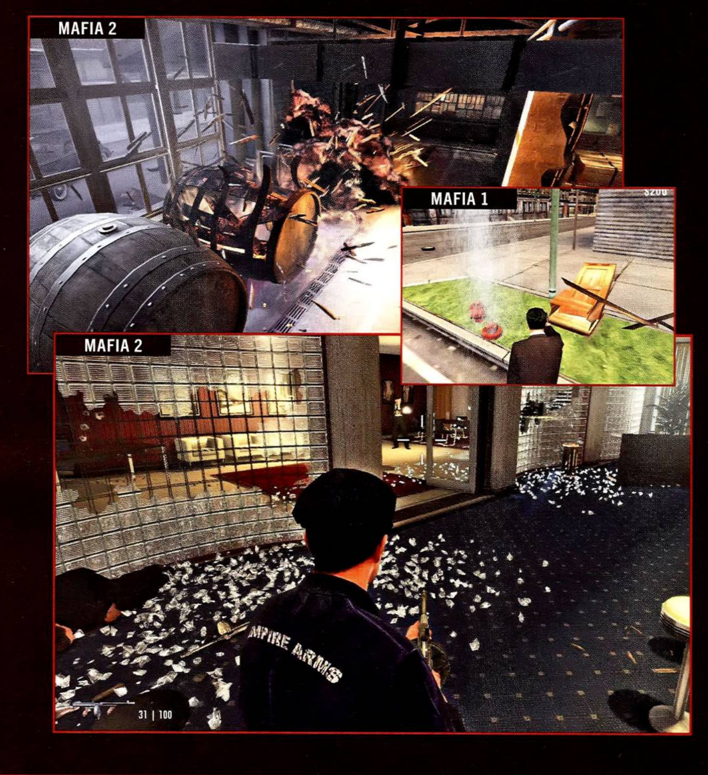


2k Czech, das sich bis 2008 noch Illusion Softworks nannte, ist nach eigenen Angaben eines der ältesten Spiele-Entwicklerstudios in Mitteleuropa. Der Grundstein für die langjährige Existenz und den nicht zu verachtenden Erfolg: **Hidden & Dangerous**, ein taktischer Action-Shooter, angesiedelt während des Zweiten Weltkriegs. Das Erstlingswerk der Tschechen staubte in der PC ACTION 9/1999 beachtliche 77 % Ein-


HIDDEN & DANGEROUS (1999)

DIE EVOLUTION DER DESTRUKTION

Zu Zeiten, als Physik in Spielen überwiegend aus prozessorschonender Schummelei bestand, zerfielen Objekte unter Gewalteinwirkung – wenn überhaupt – in einige wenige, vordefinierte Einzelteile. Schutt, Geröll und Splitter gab es kaum. Heutzutage fliegen nicht nur sprichwörtlich die Fetzen: Es kracht und scheppert, Glassplitter überziehen den Fußboden, Fässer zerbersten schöner als im echten Leben und sogar schwere Eisenbeschläge erweisen sich unter zu hohem Druck als klüger – und geben nach.


MAFIA 2

MAFIA 1

MAFIA 2

LOCKER ABHÄNGEN!

Warum gerade das Apex-Modul „Kleidung" in **Mafia 2** von großer Bedeutung sein wird, erklärt Senior Producer Denby Grace in einem Trailer zum Thema PhysX folgerndermaßen: „Der große, wallende Trenchcoat ist so ziemlich das Kultigste an den Mafia-Typen der 40er- und 50er-Jahre und es ist uns sehr wichtig, dass dieser sich im Spiel auf natürliche und realistische Weise bewegt." Aha. Logisch. Die Rechenpower, die so ein Trenchcoat braucht, um physikalisch korrekt abzuhängen, wäre an anderer Stelle auch total verschwendet.



zel- und 85 % Mehrspieler-Spielspaßwertung ab. Im Anschluss begann man im Hause 2k Czech, in die dritte Dimension zu expandieren: Das erste 3D-Spiel, **Flying Heroes**, erreichte in der PC ACTION 6/2000 allerdings nur laue 74 % (Solo) beziehungsweise 65 % (Mehrspieler) – ein bis heute zum Glück nie mehr erreichter Qualitätstiefpunkt. Zwei Jahre später bügelte man den allerdings wieder aus – mithilfe der hauseigenen Grafikengine


VIETCONG 2 (2005)

LS3D und des Gangster-Epos **Mafia: City of Lost Haven**, das traumhafte 91 % in der PC ACTION 9/2002 abräumte. In den folgenden Jahren hangelten sich die Jungs und Mädels mit **Vietcong**, **Hidden & Dangerous 2** und **Vietcong 2** immer schön von einer „Sehr gut"-Spielspaßwertung zur nächsten – wobei man sich natürlich für **Mafia 2**, das auf der hauseigenen Illusion-Engine aufbaut, auf jeden Fall mehr erhofft.

So spielt sich die brandneue E3-Mission von Mafia 2

Wir haben gespielt. **Mafia 2.** Und zwar ausgiebig und drei Wochen vor dem Rest der Welt. Take 2 lud die Redakteure Krauß und Schuster nach München ein und ließ die beiden dort vorab genau die Mission durchspielen, die normalsterbliche Games-Fachleute und Journalisten erst auf der diesjährigen Spielemesse E3 zu Gesicht bekommen. Geschwätzig wie wir sind, verraten wir Ihnen hier alles über die besagte Mission, in der wir irgendeinen fetten Typen erschießen, der irgendeinen schlanken Typen erschossen hat und beim Von-uns-erschossen-Werden blöderweise etwas rumzickt. Ja, da fliegen mächtig viele Kugeln! Schließlich sind wir hier mit der Familie unterwegs und nicht auf einem Familienausflug – wenn Sie verstehen, was wir meinen …

DIE OPERATIONS-BASIS

Unser Ausflug beginnt im Heim des Protagonisten Vito Scaletta, das zusätzlich zu dem Kontrollpunkt-Speichersystem wahrscheinlich in erster Linie als Speicherstation herhalten wird. Wir nehmen die schicke Hütte ausgiebig unter die Lupe und entdecken dort viel Unspannendes (Kühl- und Kleiderschrank, Wasserhahn usw.), aber auch zwei mächtig spektakuläre Details: Vito hat auf dem Klo einen Stapel Zeitschriften über Frauenkleidung, und die Playboy-Sammelhefte zeigen viel nackte Haut – ganz ohne den typischen Magazin-Falz in der Mitte.



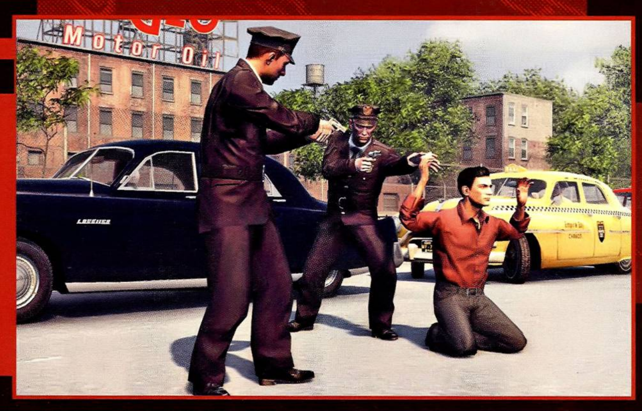


FRISCH AUF FREIEM FUSSE

Nach den ersten Schritten an der frischen Luft packt uns direkt der Übermut, wir klauen einen Wagen. Dumm nur: Wir schaffen das Minispiel beim Schlossknacken erst im zweiten Anlauf und erregen dabei die Aufmerksamkeit einer Polizeistreife. Natürlich wagen wir die Flucht, wobei uns die Minikarte rechts unten zugutekommt. Direkt daneben befinden sich der Tacho und Ihr Fahndungslevel. Bis zu drei Sterne zeigen die Intensität der Maßnahmen gegen Sie, das Symbol hingegen das Vorgehen: Gibt es einen Strafzettel, Handschellen (= Festnahme) oder eröffnen Ihre „Freunde und Helfer" gar das Feuer?

UUUUPS!

Die Bullen haben uns geschnappt. Alles ist aus. Game over. Oder nicht? Senior Producer Denby Grace erklärt uns, dass eine Festnahme oder der Tod Vitos die Geschichte empfindlich stören würde. Logisch. Held tot = Geschichte doof. Grace weiter: „Es gibt mehrere Möglichkeiten, wenn die Polizei Sie in die Finger bekommt. Die Cops in Empire Bay sind empfänglich für Dollarscheine, aber das ist nicht billig und wird Ihr Bankkonto in Mitleidenschaft ziehen. Es ist sehr viel günstiger, wegzurennen und sich zu verstecken …" Für uns kommt der Tipp ein wenig zu spät.



HÄNDE HOCH! UND RUNTER!

Die Polizei ließ sich glücklicherweise bestechen und Vito weiterziehen – wenn auch mit stark geschrumpfter Börse. Auf dem Weg zum Missionsziel halten wir kurz an einem Waffenladen und erwerben eine Schrotflinte mitsamt Munition. Lustiges Detail: Als wir versehentlich per Mausrad eine Pistole ziehen, richtet der Verkäufer sofort eine Flinte auf uns und kommentiert das, was auf ihn wie ein Überfall wirken muss, mit dem Satz: „Was ist damit? Soll ich das Teil etwa reparieren?" Wir stecken erschrocken das Schießeisen weg, der Ladenhüter tut es uns gleich. Wir ziehen die Knarre wieder – er ebenso. Wir stecken sie wieder weg ...





GROSSWILD-JÄGER

Am Tatort angekommen, schluckten wir kurz enttäuscht: Nach einer netten Zwischensequenz stehen wir an einem schweren MG – na toll, welches Spiel bietet heutzutage bitte keine Geschütz-Mission? Doch plötzlich macht uns der Ruf unseres Partners Joe – „Da ist das fette Schwein! Feuer, Vito!" – auf die Ankunft des Opfers aufmerksam. Wir lassen den Lauf des MGs glühen, mähen Leibwächter nieder und erfreuen uns am tollen Schadensmodell der Wagen und Umgebung. Die Benzinschleudern explodieren übrigens, wenn Sie ihren Tank treffen. Dieser liegt aber je nach Modell an einer anderen Stelle der Karosse. Cool! Letztlich macht der Geschütz-Part dann auch nur einen verschwindend geringen Teil des Auftrags aus.

PENG PENG!

Wir packen unser MG wieder ein und eilen den Kollegen hinterher. Die räumen gerade im Treppenhaus einen mopsigen Anzugträger per Kopfschuss aus dem Weg und lassen die Leiche achtlos die Treppe hinunterpoltern. Wir folgen dem leblosen Körper nach unten und stellen (ganz ohne Märchen) fest: Rucke di guh, Blut ist am Schuh! Sobald wir nämlich über eine Leiche hinwegsteigen, bleibt deren roter Körpersaft an unserer Fußbekleidung haften und malt so eine rote Spur hinter uns her. Abgefahren! Draußen vor dem Gebäude liefern wir uns anschließend eine kurze, aber knackige Schießerei, bei der unsere Kollegen zwar eifrig, aber ziemlich uneffektiv mitmischen. Immerhin steht schon mal keiner dumm im Weg rum.





SCHNAPSBRENNEN GALORE

Das gestürmte Lager entpuppt sich als Schnapsbrennerei. Zwischen Fässern und Abfüllanlagen liefern wir uns Schusswechsel. Dabei „saugen" wir uns per Tastendruck toll animiert an Deckungen heran. Dieser Trick ist wichtig, denn im offenen Feuer stirbt Held Vito schneller, als er „Omertà" sagen kann. Blindballern geht übrigens nicht, wir müssen zum Schießen hinter der Deckung hervorlugen. Das Gefecht wird noch hitziger, als ein Gegner per Molotowcocktail den Schnaps in Brand setzt. Verflucht, der feine Stoff! Wir kämpfen uns dennoch weiter zum Ziel vor. Dabei fällt auf: Die Spielphysik überzeugt selbst bei ausgestellter PhysX-Unterstützung.



RICHTER GNADENLOS

Am Ende stellen wir die Zielperson. Die folgende Zwischensequenz kennen einige bereits von der letztjährigen Gamescom-Präsentation. Wir verraten dennoch keine Details. Nur so viel: Zuverlässig wie wir sind, richten wir den Typen natürlich standesgemäß hin. Allerdings verletzt sich einer unserer zwei Mitstreiter während der Mission. Als wir nach der Eliminierung also aus dem Flammeninferno der brennenden Schnapsfabrik fliehen, müssen wir alleine sämtliche Gegner ausschalten und unseren Partner Joe schützen. Dieser trägt nämlich den verwundeten Kollegen. Spielerisch gerät die Flucht aus dem Gebäude überraschend anspruchslos, dafür hinterlässt die lichterloh lodernde Umgebung einen bleibenden Eindruck.



EIN SCHRECKEN OHNE ENDE

Auf der Rückseite der Lagerhalle wartet ein Fluchtwagen auf uns. Wir preschen los durch die Hinterhöfe des Viertels. Cool: Statt sich durch die engen Gassen zu frickeln, durchbrechen wir einfach Holzzäune und derlei Hindernisse. Doch es nützt alles nichts, die Polizei heftet sich gnadenlos an unsere Fersen. Auf einer Highway-Brücke kommt es schließlich zum großen Finale: Eine Polizeistreife blockiert die Straße, die Verfolger versperren den Weg von hinten und unser Kamerad auf der Rückbank droht zu verbluten. Eine Zwischensequenz hebt die Spannung weiter an – dann der Schock: To be continued! Wir haben das Ende der Demo-Mission erreicht. Verflucht!

Einmal die Familien-Packung Spezial, bitte!

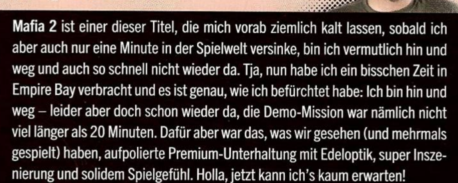
Die Sammleredition von **Mafia 2** kommt mit einer Blechhülle, dem Soundtrack auf CD, einem Artbook und einer Stoffkarte von Empire Bay zu Ihnen. Dazu gibt es auch nicht viel mehr zu sagen, außer dass der Preis hierfür noch nicht feststeht. Viel interessanter sind die Download-Inhalte, von denen einer der Sammleredition beiliegt und jeweils einer für Vorbesteller bei Best Buy, Amazon oder Gamestop bestimmt ist. Ob das allerdings nur für Amerika gilt oder auch deutschen Vorbestellern offensteht, ist bislang unklar (versuchen Sie hierzulande mal einen Best Buy zu finden!). In jedem Download-Pack schlummern jedenfalls jeweils zwei neue Klamotten und ebenso viele frische Benzinschleudern.



Vito und sein Kumpel Joe nutzen einen Hotrod als Deckung vor den Schüssen der Polizei. Hoffentlich endet der geile Schlitten nicht wie die Karren dahinter – obwohl … die Explosionen sehen schon echt schick aus!

Jürgen meint

„Bolognese Blankenese!"



Mafia 2 ist einer dieser Titel, die mich vorab ziemlich kalt lassen, sobald ich aber auch nur eine Minute in der Spielwelt versinke, bin ich vermutlich hin und weg und auch so schnell nicht wieder da. Tja, nun habe ich ein bisschen Zeit in Empire Bay verbracht und es ist genau, wie ich befürchtet habe: Ich bin hin und weg – leider aber doch schon wieder da, die Demo-Mission war nämlich nicht viel länger als 20 Minuten. Dafür aber war das, was wir gesehen (und mehrmals gespielt) haben, aufpolierte Premium-Unterhaltung mit Edeloptik, super Inszenierung und solidem Spielgefühl. Holla, jetzt kann ich's kaum erwarten!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Christoph meint



„Der Grund, warum man 2010 PC spielen sollte!"

Nach dem Anspielen war ich zutiefst enttäuscht. Nicht vom Spiel, nein, wo denken Sie hin?! Sondern von der Tatsache, dass ich mich noch den einen oder anderen Monat gedulden muss, bis ich endlich wieder zurück nach Empire Bay darf, um erneut mit der Familie loszuziehen. Die **Mafia 2**-Welt lässt ein **GTA 4** alt aussehen, die Optik und Effekte der PC-Version zeigen den Konsoleros da draußen deutlich, wer wirklich die Hosen anhat, und die unglaublich detailverliebte Umgebung im stilvollen 50er-Jahre-Ambiente lässt Sie träumen. Wahnsinn! So, ich guck jetzt noch den **Pate 1–3** und **Goodfellas** und dann zähl ich freudig die Tage runter.

WERTUNGSTENDENZ: 10 VON 10

PCA spricht mit Denby Grace

Denby Grace ist Senior Producer bei 2k Czech, trägt sein Haar gerne offen und verrät uns Details zu **Mafia 2**!

PC ACTION: Die wichtigste aller Fragen zuerst: Wie hat sich die Kooperation mit Playboy auf Mafia 2 ausgewirkt? Musstet ihr viel dafür umbauen?
GRACE: Wir begannen spät im letzten Jahr, mit dem **Playboy** zu reden, als wir verschiedene Ansätze für ein Sammelsystem durchdachten. Wir hatten auch einige andere Ideen, aber als wir hörten, dass der **Playboy** daran interessiert war, mit uns zusammenzuarbeiten, haben wir diesen Weg eingeschlagen und vorangetrieben und darüber nachgedacht, wie man den **Playboy** am besten integrieren könnte. Es passte schon von sich aus perfekt zusammen und deswegen war kein umfangreiches Umgestalten notwendig.

PC ACTION: Wie hat die Implementierung von Nvidias PhysX euer Spiel beeinflusst? Sind die Dinge nicht auch ohne diese Technik anständig explodiert?
GRACE: Das Coolste an PhysX ist, dass es sehr skalierbar ist und im Software- oder im Hardware-Modus laufen kann – Letzteres allerdings nur, wenn Sie eine Geforce-Grafikkarte nutzen. Die Software-Version bringt auch auf Konsolen und allen Nicht-Geforce-Karten großartige physikalische Effekte hervor – einschließlich Partikel, Kleidung, zerstörbare Umgebungen und so weiter –, die man in jedem Spiel im Jahr 2010 erwarten würde. Was einem die Hardware-Variante liefert, geht da allerdings noch ein ganzes Stück weiter.

PC ACTION: Inwiefern? Welche Teile eurer Spielwelt sind denn von der verbesserten Spiel-Physik überhaupt betroffen?
GRACE: Die größte Verbesserung mit dem fortgeschrittenen, weil hardwareunterstützten PhysX ist, dass immer, wenn Sie etwas zerstören, alle Splitter, Brösel und versprengten Teilchen als reale physische Objekte weiter existieren. Normalerweise sind diese Dinge in Spielen reine Kunst, die nach einiger Zeit verschwindet – ganz anders aber mit der fortgeschrittenen Teilchenphysik: Alles bleibt in der Welt und kann danach durch andere Kräfte erneut beeinflusst werden. Wenn ich zum Beispiel eine Granate explodieren lasse, wird die Kraft dieser Explosion solche Teilchen wieder beeinflussen.

PC ACTION: Was ist mit einer deutschen Version? Was denkt die USK über euer Spiel?
GRACE: Ich freue mich, sagen zu können, dass die deutsche Version des Spieles exakt die gleiche sein wird wie jede andere – abgesehen von der deutschen Lokalisierung selbstverständlich.

PC ACTION: Jeder macht heutzutage unverschämt viel Kohle mit Download-Inhalten (DLCs). Was ist mit euch? Gebt ihr euch auch der dunklen Seite der Download-Macht hin?
GRACE: Wir haben Pläne, doch es ist noch zu früh, um sie zu enthüllen – unnötig zu erwähnen, dass es total abgefahren wird!

PC ACTION: Wie würdest du den langen Entwicklungsprozess beschreiben? Was waren die größten Hürden?
GRACE: Es war, um es zusammenzufassen, ein sehr langer, aber letztendlich auch sehr sinnvoller und lohnender Prozess. Die beiden größten Hürden waren zweifelsohne die Technik und unsere Geschichte. Sicherzustellen, dass diese beiden Elemente für **Mafia**-Spieler zu einer einzigartigen Erfahrung werden, war sehr mühsam.

PC ACTION: Was hat dir am Vorgänger nicht gefallen? Wenn du das überhaupt zugeben darfst ...
GRACE: Da war nicht viel. Ich hatte das Glück, als Spieltester an **Mafia 1** zu arbeiten und kann ehrlich sagen, dass ich mit dem Spiel einen Riesenspaß hatte. Die Art, wie darin eine Geschichte erzählt wurde, war seinerzeit allen anderen Spielen überlegen. Das Einzige, was ich nicht so toll fand, waren die Autorenn-Missionen – Gott, waren die schwer!

PC ACTION: Welche Rolle spielt der Zweite Weltkrieg in Mafia 2?
GRACE: In Amerika sind wir weit entfernt von den Frontlinien in Europa und dem Pazifik, aber der Krieg hat die Menschen in den Vereinigten Staaten auf viele verschiedene Arten beeinflusst. Wir verwenden den Krieg, um einen düsteren Hintergrund für die Stadt und Vitos Leben zu zeichnen.



Grace im Kreuzverhör

Wir haben uns umgehört, was Mafia-Fans unter den Nägeln brennt, und Herrn Grace mit einigen Statements konfrontiert!

Bitte verwendet keinen Kopierschutz wie den von Ubisoft!
GRACE: Okay, ist notiert!

*Ich hoffe, **Mafia 2** hat eine so gute Fahrzeugphysik wie **GTA 4** – oder noch besser!*
GRACE: **Mafia 2** hat eine großartige Fahrzeugphysik, ich bin sicher, dass die Fans glücklich sein werden. Wir haben einen Simulationsmodus und einen, der den Spieler beim Fahren unterstützt.

[Blablabla ...] große Spielwelt!
GRACE: Empire Bay ist wirklich groß, es ist doppelt so groß wie die Stadt von **Mafia 1**!

Warum macht keiner ein Spiel über die Mafia in Italien?
GRACE: Gute Idee eigentlich! Wir haben zwar Sizilianer der ersten Generation im Spiel, aber ich schätze, dass die Leute eher mit der amerikanischen Mafia zurechtkommen – wegen Film und Fernsehen und so.

*40er/50er sind doof und die Autos von damals hässlich – warum kein modernes **Mafia**?*
GRACE: Ein **Mafia** im **Sopranos**-Stil? Das wäre fantastisch ... aber lassen Sie uns erst mal dieses Spiel fertigstellen und Sie überzeugen, dass die 40er/50er auch Laune machen!



„Die deutsche Version des Spieles wird exakt die gleiche sein wie jede andere."

Screen-Info

Alle Screenshots in diesem Artikel wurden uns von Publisher EA und Entwickler Bioware zur Verfügung gestellt. Sie zeigen die farbenfrohe Spielgrafik zwar ohne Interface, sind ansonsten aber repräsentativ.

In Lichtschwertkämpfen werden die geschmeidigen Fechtanimationen der Kontrahenten dynamisch aufeinander abgestimmt.

Star Wars: The Old Republic

Deine neue Hoffnung

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: Bioware | Hersteller: Electronic Arts/Lucas Arts | Termin: 2. Quartal 2011

Text: Felix Schütz

Auf den Spuren von Boba Fett – in Biowares epischem Star-Wars-MMORPG!

Viele **Star Wars**-Fans haben sich wegen dieser Frage bereits kräftig in die Wolle bekommen: Wer schoss denn nun zuerst, Han Solo oder doch der rodianische Kopfgeldjäger Greedo? Die legendäre Cantina-Szene aus **Star Wars IV: Eine neue Hoffnung** liefert aber nicht nur reichlich Gesprächsstoff, sondern auch eine Art Blaupause für Biowares vielversprechende Kopfgeldjäger-Klasse: Diese verschlagenen Kämpfer sind gefürchtet, bestechlich und sie leben verdammt gefährlich! Davon konnten wir uns nun auch endlich selbst überzeugen – beim erneuten Probespielen von **The Old Republic**, Biowares erstem Online-Rollenspiel!

Bedienkomfort in den Menüs

Anstatt uns gleich in die erste Quest zu stürzen, werfen wir erst mal einen kurzen Blick in das Inventar unseres Helden: Es verfügt über zehn Itemslots, sowohl für Klassisches wie Hosen, Schuhe oder Helme als auch für **Star Wars**-typischere Ausrüstung, etwa Implantate und Munitionsgürtel. Die Werte der Items werden automatisch mit angelegter Ausrüstung verglichen, seltene Gegenstände sind farblich kodiert und eingeblendete Tooltipps informieren über Angriffs- und Abwehrwerte. Kurz: So übersichtliche und klassische Menüs hat Bioware bislang noch für keines seiner Spiele designt – hier macht



*Worum geht's in **The Old Republic**?*
The Old Republic ist das erste Online-Rollenspiel von Kult-Entwickler Bioware, den Machern von **Mass Effect** und **Dragon Age**. Das umfangreiche **Star Wars**-Spiel setzt 300 Jahre nach **Knights of The Old Republic** ein, also rund 3.500 Jahre vor den bekannten **Star Wars**-Filmen.

*Ein MMORPG? So wie **World of Warcraft**?*
Jein. **The Old Republic** besitzt zwar einige Ähnlichkeiten mit Titeln wie **WoW**, bietet aber eine echte Innovation: die Story. Das Spiel ist randvoll mit komplett vertonten Dialogen, in denen man – ähnlich wie in **Mass Effect** – moralische Entscheidungen treffen muss. So was gab's bislang noch nicht.

Welche Klassen kann ich da spielen?
Es gibt insgesamt acht spielbare Klassen – je vier Klassen für die Galaktische Republik und vier für das Sith-Imperium. Zur Wahl stehen Jedi, Sith, Schmuggler, Kopfgeldjäger, Soldaten und Agenten – für alle Helden wählt man später noch mal eine Spezialisierung (siehe Kasten auf der nächsten Seite).

Was erwartet mich in diesem Artikel?
Bei einem Event in London hatten wir die Chance, einen weiteren Blick auf das Spiel zu werfen. Dabei probierten wir erstmals die Kopfgeldjäger-Klasse aus und absolvierten eine folgenschwere Quest. Zudem stellen wir auf diesen Seiten das frisch angekündigte erweiterte Klassensystem vor.



Das erweiterte Klassensystem

In **The Old Republic** entscheidet man sich zu Spielbeginn für eine von zwei Fraktionen – zur Wahl stehen die Galaktische Republik und das Sith-Imperium. Jede Fraktion bietet jeweils vier von insgesamt acht **Star Wars**-typischen Klassen. Diese kann man – wie in so vielen Rollenspielen – nach jedem Levelaufstieg in bestimmten Talenten trainieren und verbessern. Allerdings müssen die Spieler nicht nur ihre Klasse wählen, sondern im späteren Spielverlauf auch eine Spezialisierung bestimmen – Bioware nennt das „erweitertes Klassensystem". Und so funktioniert's:

1) Alle Helden haben von Beginn an einen Fähigkeitenbaum, in dem man nach und nach neue Talente freischaltet. Hierbei handelt es sich um die Basisfähigkeiten der jeweiligen Klasse – ein Jedi lernt hier etwa seine grundlegenden Macht- und Schwertkampftricks.

2) Nach einigen Levelaufstiegen muss der Spieler jedoch zusätzlich eine erweiterte Klasse bestimmen. Dadurch erhält er Zugriff auf zwei neue Fähigkeitenbäume, die weitaus speziellere Talente und Boni beinhalten. Bioware will den Spielern damit die Chance geben, ihre Klasse stärker an den eigenen Stil anzupassen. Diese Wahl lässt sich nicht rückgängig machen und erweiterte Klassen können auch nicht kombiniert werden, wodurch sich das System ein wenig von Spielen wie **World of Warcraft** unterscheidet.

3) Beispiel Sith-Krieger: Eine der möglichen Klassenskillungen verleiht ihm mehr Ausdauer und Kontrolltalente, weshalb er am liebsten direkt auf seine Feinde zumarschiert und sie in Nahkämpfe verwickelt. Sith-Krieger mit einer anderen erweiterten Klasse setzen jedoch eher auf taktische, besonders schnelle Attacken.



Dieser Sith-Krieger setzt – ähnlich wie Darth Vader – auf langsamere Nahkämpfe und Gegnerkontrolle ...



... während ein Sith-Krieger mit einer anderen Zusatzklasse – fast wie Darth Maul – eher auf schnelle, tödliche Manöver setzt.

sich scheinbar die Tatsache bezahlt, dass **The Old Republic** ein reiner PC-Titel ist und Bioware die Steuerung so gänzlich für Maus und Tastatur optimieren kann. In anderen Menüs zeigt sich jedoch, dass Bioware noch viel Arbeit vor sich hat: Die Talente-Übersicht besteht noch aus einer schmucklosen Liste und der Charakterbogen enthält derzeit kaum Infos – bis auf ein cooles Detail: Über den Statuswerten des Helden befindet sich wieder eine Gut-Böse-Anzeige, ähnlich wie in **Knights of The Old Republic**. Wie die sich spielerisch auswirkt, ist zwar noch nicht bekannt, allerdings setzt Bioware auch mit **The Old Republic** auf große Entscheidungsfreiheit in Quests, sodass man hoffen kann, dass sogar die persönliche Gesinnung den Spielverlauf beeinflusst. Für ein Online-Rollenspiel wäre das eine absolute Innovation!

Vertrautes Gefühl

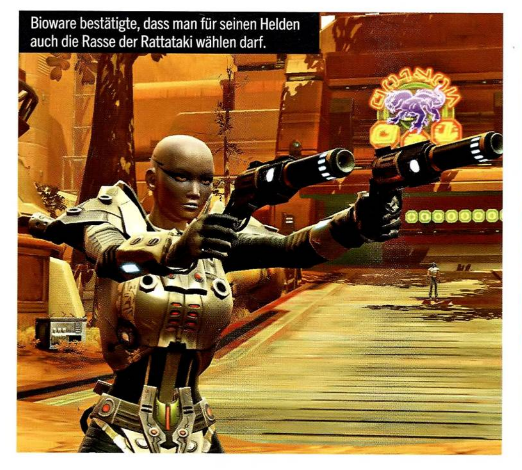
Wir spielen einen menschlichen Kopfgeldjäger auf dem Planeten Hutta. In unserem Logbuch wartet dazu bereits die erste Quest: Für einen schleimigen Gangsterboss sollen wir den NPC Huttbane erledigen und als Beweis sein Haupt beim Auftraggeber abliefern. Da uns EA leider nur wenige Minuten Spielzeit einräumt, setzen wir unseren Kopfgeldjäger sofort in Bewegung: Die Steuerung erinnert an klassische Online-Rollenspiele der Sorte **World of Warcraft** – die Tasten W, A, S und D lenken den Helden, die Maus gibt die Blickrichtung vor und am unteren Bildschirmrand sind einige Skills den Tasten 1 bis 0 zugewiesen. Unsere Fähigkeiten kommen auch direkt zum Einsatz, nachdem wir – ohne jede Ladezeit – aus der Gangsterbasis in einen Sumpf hinausmarschieren. Dort befinden sich nämlich jede Menge Feinde, die genretypisch an vorgegebenen Stellen herumlungern.

Fettes Arsenal

Unser Held ist zwar nur auf Level 6, doch er hat schon ein paar richtig coole Tricks drauf: Neben



Erniedrigend: Per Lasso-Kanone ziehen Kopfgeldjäger ihre kampfunfähigen Feinde zu sich heran.


Bioware bestätigte, dass man für seinen Helden auch die Rasse der Rattataki wählen darf.


Die Soldatenklasse der Galaktischen Republik zieht mit großkalibrigen Waffen ins Gefecht.

einem klassischen Blasterangriff schießt der Kopfgeldjäger per Knopfdruck auch Raketen ab, die Feinde sehenswert durch die Gegend wirbeln. Eine andere Spezialfähigkeit feuert einen Schockbolzen auf Feinde, wodurch sie kurzzeitig gelähmt werden – gemeinsam mit einem konzentrierten Schuss, der sich zunächst kurz aufladen muss, eine tödliche Kombination. Im Nahkampf setzt der Bounty Hunter einen Handgelenk-Flammenwerfer ein. Und auf höheren Levelstufen kann er auch Jetpacks verwenden, mit denen er auf Feinde zurast oder sich kurzzeitig in die Luft erhebt, um aus sicherer Position anzugreifen.

So attackieren wir gut gerüstet die ersten Feinde und erhalten dabei automatisch eine Bonusquest: Zehn Gegner sollen wir erledigen, um extra Erfahrungspunkte zu erhalten. Nachdem wir das lässig hinter uns gebracht haben, kämpfen wir uns durch ein kleines Sumpflager an mehreren Wachen vorbei, bis wir unser Ziel erreicht haben: Huttbanes Hütte.

Folgenschwere Entscheidung

Nun startet eine hübsch inszenierte Dialogszene, die komplett mit Sprachausgabe unterlegt ist – die Entwickler versprechen Vollvertonung in Deutsch, Englisch und Französisch für das gesamte Online-Rollenspiel! Biowaretypisch haben wir im Gespräch jede Menge Entscheidungsfreiheit, das Dialogsystem erinnert deutlich an das von **Mass Effect**. Unser Held diskutiert eifrig mit Huttbane und einem Stammesführer: Sollen wir der Zielperson einfach das Haupt abschlagen und den Questbonus kassieren? Oder lassen wir uns vielleicht von den NPCs bestechen? Oder einigen wir uns auf einen Kompromiss und bringen unserem Auftraggeber nicht Huttbanes Kopf, sondern den eines bereits toten Gegners, der ihm zum Verwechseln ähnlich sieht? Alle Antwortmöglichkeiten haben ihren Reiz und sind obendrein super vertont – solche Dialoge und Quest-Entscheidungen gab es bislang noch in keinem Online-Rollenspiel!

Natürlich ist noch fraglich, ob Bioware diese hohe Questqualität über das gesamte Spiel halten kann. Doch nach dem Anspielen kann man sich einfach nicht des Eindrucks erwehren, dass hier ein großes, wenn nicht sogar wegweisendes Online-Rollenspiel entsteht.

Felix meint



„Kann Bioware dieses Quest-Niveau halten?"

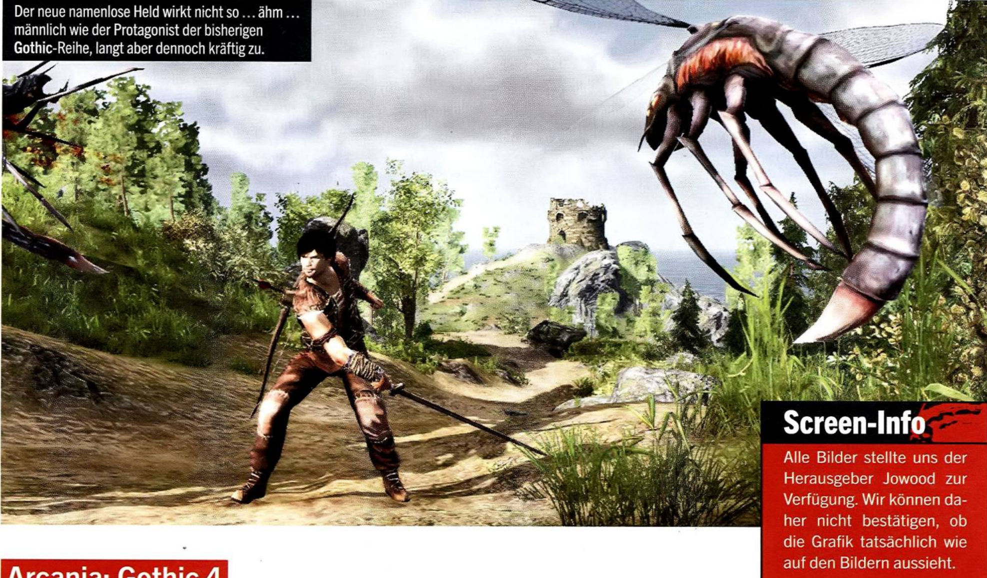
Dass mich der Grafikstil nicht gerade umhaut, dürfte niemanden überraschen – der Look ist mehr zweckmäßig denn topmodern. Aber ich pfeif drauf! Denn auch beim zweiten Anspielen hat mir **The Old Republic** wieder saugut gefallen: Die starke **Star Wars**-Lizenz, ein paar spielerische Anleihen beim Genre-King **World of Warcraft** und vor allem Biowares Talent für spannende Dialoge und moralische Entscheidungen – für mich klingt das einfach nach einer richtig guten Mischung.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10


Auch wenn der Grafikstil nicht topmodern wirkt, beherrscht die Engine schicke Waffeneffekte.


Alle Klassen sind vollwertige Kämpfer, typische Heiler oder Unterstützer gibt's im Grunde nicht.





Der neue namenlose Held wirkt nicht so ... ähm ... männlich wie der Protagonist der bisherigen **Gothic**-Reihe, langt aber dennoch kräftig zu.

Screen-Info

Alle Bilder stellte uns der Herausgeber Jowood zur Verfügung. Wir können daher nicht bestätigen, ob die Grafik tatsächlich wie auf den Bildern aussieht.

Arcania: Gothic 4

Hoffnungsschimmer

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Spellbound Entertainment | Hersteller: Jowood | Termin: September 2010

Text: Alexander Frank

Erst hieß es Gothic 4: Genesis, dann Arcania: A Gothic Tale und jetzt Arcania: Gothic 4.

Ob es bis zur Veröffentlichung beim mittlerweile dritten Namen auch bleibt, weiß wohl nur der Herausgeber Jowood. Wir erinnern uns an ein etwas weiter zurückliegendes Debakel. Nach **Gothic 3** zerstritten sich der Entwickler Piranha Bytes mit Jowood. Die Folgen: Die Erweiterung **Götterdämmerung** kam von einem anderen Studio, war voller Programmfehler und auch das stark fehlerverseuchte Hauptspiel **Gothic 3** wurde nicht zu Ende „gepatcht". Und an der Entwicklung von **Gothic 4** sitzt eine weitere Firma: Spellbound Entertainment.

Heiratswillig

Die Handlung von **Arcania** findet zehn Jahre nach den Ereignissen in **Gothic 3** statt. Ihr Held (übrigens ein anderer Kerl als in den ersten drei Teilen) will nicht wie sonst die Welt retten, sondern lediglich ein paar Prüfungen seines Schwiegervaters in spe absolvieren, um dessen Gunst zu gewinnen und seine Tochter heiraten zu dürfen. Derweil kündigt sich am Horizont ein fremdes Schiff an. Dieses Schiff bedroht die kleine Insel Feshyr, die Heimat Ihres Recken. Gleichzeitig dient dieses Eiland als Tutorial, in dem der Namenlose seine Einstiegsaufträge abschließt, bevor es für ihn auf die Hauptinsel Argaan weitergeht.

Einer für alle

Ein wichtiges Element der Vorgänger geht in **Arcania** flöten. Früher musste man sich für eine von mehreren Fraktionen im Spiel entscheiden. Freundete man sich etwa in **Gothic 2** mit den Magiern an, blieben einem die Wege der städtischen Miliz und der Söldner verschlossen. Dafür genoss man jedoch einen eigenen Handlungsstrang. In **Gothic 4** soll es ebenfalls diverse Parteien geben



Diese riesigen Blutfliegen kennen manche Spieler vielleicht aus den früheren Teilen der **Gothic**-Reihe. Es soll auch Scavenger, Goblins und Schattenläufer geben.



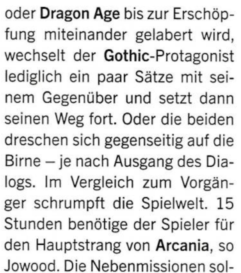
Noch sind die Täler und Wälder von **Arcania** nicht so dicht mit Tieren und Gegnern bevölkert, das könnte sich jedoch bis zur Veröffentlichung ändern.



Dieses malerische Örtchen in der Nähe des Ozeans fängt die typische **Gothic**-Atmosphäre wunderbar ein.



Ihr Held trifft auch alte Bekannte, etwa den Dieb Diego, den Magier Milten oder wie hier den Krieger Gorn. Noch sind deren Rollen unklar.



In **Gothic 3** waren die Wildschweine aufgrund von Programmfehlern sehr harte Gegner. In **Gothic 4** sind sie unverwundbare Kampfmaschinen. Nein, war ein Scherz!

(Jowood spricht von mindestens fünf), deren Aufträge aber für Ihren Helden frei zugänglich sind. Kritiker sorgen sich wegen der Wiederspielbarkeit, schließlich trug genau jener Fraktionszwang dazu bei, dass man das Abenteuer erneut (diesmal bei einer anderen Fraktion) bestreiten wollte. Dass es aber auch ohne Zwang Spaß machen kann, zeigt das vier Jahre alte **Oblivion** – hier darf sich der Protagonist ebenfalls jeder Gilde anschließen, ohne dabei den Zugang zu anderen zu verlieren.

Sprücheklopfer

Der neue Namenlose gibt sich ähnlich ruppig wie sein Vorgänger, lässt derbe Sprüche los und ist generell nicht auf den Mund gefallen. Im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen bringen die Figuren aus **Gothic** seit jeher die Sache schnell auf den Punkt. Während etwa in **Drakensang** oder **Dragon Age** bis zur Erschöpfung miteinander gelabert wird, wechselt der **Gothic**-Protagonist lediglich ein paar Sätze mit seinem Gegenüber und setzt dann seinen Weg fort. Oder die beiden dreschen sich gegenseitig auf die Birne – je nach Ausgang des Dialogs. Im Vergleich zum Vorgänger schrumpft die Spielwelt. 15 Stunden benötige der Spieler für den Hauptstrang von **Arcania**, so Jowood. Die Nebenmissionen sollen diese Zeit um weitere 15 bis 20 Stunden strecken. Das bisher gezeigte Material wirkt jedoch etwas leer – zu wenige Figuren, eine teils etwas eintönige Vegetation. Wir hoffen, dass Argaan bis zur Veröffentlichung im Herbst etwas dichter besiedelt wird. Und natürlich, dass das Spiel dieses Mal fehlerfrei auf den Markt kommt. Verdient hätten es die Fans der Reihe nach dem **Gothic 3**-Debakel allemal!



Goblins waren noch nie besonders harte Gegner. In Gruppen könnten sie aber auch für stärker ausgerüstete Helden zu einer Gefahr werden.

Alexander meint

„Meine persönliche Hoffnung des Jahres"

Die mit **Gothic 1** und **2** verbrachten Stunden zählen für mich zu den besten digitalen Erlebnissen überhaupt – noch vor der Entdeckung der Bombenbastelanleitungen im Internet und kostenloser Erotikfilmchen. **Gothic 3** schwächelte, sein Add-on **Götterdämmerung** sorgte für schlaflose Nächte, weil es nicht so laufen wollte, wie es sollte. „Ein gebranntes Kind scheut das Feuer", heißt es im Volksmund. Jene **Götterdämmerung**, der traurige Tiefpunkt der Serie, ist der Grund dafür, weshalb ich keine Prognose wage, wie **Gothic 4** nun wird. Ich hoffe aber, dass der Entwickler Spellbound der Serie zum neuen Glanz verhilft.

WERTUNGSTENDENZ: 6-9 VON 10 ? ? ?

Screen-Info

Die Screenshots auf dieser Seite wurden uns alle von Publisher Electronic Arts zur Verfügung gestellt. Sie stammen aus dem neusten Trailer und stellen damit nicht die In-Game-Grafik dar.

Volltreffer: Die U.S. Army Rangers geraten in den Bergen von Afghanistan in einen Hinterhalt.

Auftrag: Ein Squad von Freiwilligen muss ein schwer gesichertes MG-Nest unschädlich machen.

Dynamisch: Im Spiel werden Sie sich nicht nur hinlegen, sondern auch aus der Deckung herauslehnen können. „Slide to cover", also das Reinrutschen in die Deckung, ist ebenfalls möglich.

Medal of Honor

Viel Feind', viel Gewehr

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Electronic Arts | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 15. Oktober 2010

Text: Toni Opl

Hier wird Realismus großgeschrieben. Im Duden auch.

„Wir machen keine Spiele über Politik. Bei uns geht es um Authentizität und die Ehre der Soldaten." Mit dieser Aussage antwortet Greg Goodrich, ausführender Produzent bei EA Los Angeles, auf die Frage, wie sich das neue **Medal of Honor** von der **Modern Warfare**-Serie unterscheiden wird. Goodrich ist anlässlich des EA Spring Showcase nach London gekommen und präsentiert einen neuen Abschnitt aus der Kampagne.

Ein Team fürs Grobe!

Einem Vorschlaghammer gleich räumen die U.S. Army Rangers dort auf, wo die in ersten Trailern und Präsentationen gezeigten Tier-One-Einsatzkräfte still und leise die größte Bedrohung bereits ausgeschaltet haben. Dementsprechend gehen die Missionen der beiden Kampfverbände auch Hand in Hand. Der Spieler wechselt mehrfach die Rollen, während der Story-Faden nahtlos weitergesponnen wird. Vier mutige Jungs – einen davon spielt Goodrich selbst – sollen in den Bergen ein MG-Nest der Taliban ausheben. Das Quartett erklimmt den Hügel, stürmt mehrere Hütten und räumt mit Militärwaffen (Sturmgewehr, Kampfmesser etc.) zahlreiche Feinde aus dem Weg. Die Trefferwirkung ist beeindruckend: Getroffene Gegner reißt es förmlich aus den Latschen. Die drei KI-Kameraden agieren eigenständig und erweisen sich als gut ausgebildete Soldaten. Goodrichs Figur rutscht aus dem Sprint in eine Deckung, doch die Mauer zerfällt unter Beschuss, sodass er alsbald die Stellung wechseln muss. Als die Munition knapp wird, fordert er auf Knopfdruck Nachschub von den Kollegen an. Nach einer Weile verschwinden sämtliche Anzeigen vom Bildschirm, was die Atmosphäre noch verstärkt. Laut Goodrich lässt sich das HUD aber jederzeit wieder einblenden.

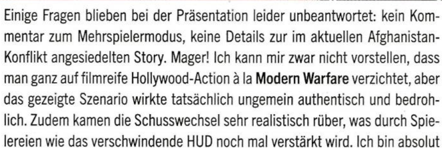
Telefon-Terror

Nachdem das Squad auf ein Waffenlager gestoßen ist und sich nach einer Dialogsequenz weiter den Berg hochgekämpft hat, ist die besagte MG-Stellung in Sicht. Unter heftigem Feuer wirft einer der KI-Kumpanen eine rote Rauchgranate, Sekunden später düst ein Kampfjet vorbei und räuchert das Nest aus. Als sich die Dunstschwaden langsam verziehen, pirscht sich das Team auf einer Hochebene an ein kleines Dorf heran. In einer der Hütten klingelt plötzlich ein Mobiltelefon. BOOM! Ende der Präsentation.

Toni meint



*„Ich bin heiß auf **Medal of Honor!**"*



Einige Fragen blieben bei der Präsentation leider unbeantwortet: kein Kommentar zum Mehrspielermodus, keine Details zur im aktuellen Afghanistan-Konflikt angesiedelten Story. Mager! Ich kann mir zwar nicht vorstellen, dass man ganz auf filmreife Hollywood-Action à la **Modern Warfare** verzichtet, aber das gezeigte Szenario wirkte tatsächlich ungemein authentisch und bedrohlich. Zudem kamen die Schusswechsel sehr realistisch rüber, was durch Spielereien wie das verschwindende HUD noch mal verstärkt wird. Ich bin absolut heiß auf **Medal of Honor** und will es endlich selbst anspielen!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10





Blähbauch: Die Körper der „Crawler" lassen sich als explosive Wurfgeschosse missbrauchen.

Screen-Info

Die Bilder wurden uns von Electronic Arts zur Verfügung gestellt. Sie spiegeln die grafische Qualität der gezeigten Szenen wider.

Dead Space 2

Metzgerleere

Genre: Action | Entwickler: Visceral Games | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 1. Quartal 2011

Text: Toni Opl

Lieber Arm ab als arm dran: eine neue Folge von „Zerhackstückeln im Weltraum".

Alle coolen Elemente des Vorgängers und noch viel mehr!" Produzent Steve Papoutsis macht bei der Präsentation von **Dead Space 2** anlässlich des EA Spring Showcase in London große Versprechungen. Doch Papoutsis untermauert seine Worte auch mit einer eindrucksvollen Live-Demo.

Kleider machen Leute!

Isaac Clarke ist zurück! Diesmal muss er sich in einer Raumstation auf Titan, dem größten Mond des Saturn, gegen die schaurigen Necromorphs behaupten. In den gezeigten Szenen trug Isaac einen neuen, weiterentwickelten Anzug, der seine Fähigkeiten deutlich verbessert. Der Held bewegt sich jetzt etwas flinker und kann mit seinem Telekinese-Modul Objekte deutlich schneller heranziehen (und wegschleudern). Abgetrennte Gliedmaßen der Necromorphs lassen sich nun als Wurfgeschosse gegen die grauenhaft entstellten Monster einsetzen. Das eröffnet neue strategische Möglichkeiten – die Entwickler nennen es „Strategic Dismemberment 2.0" – und spart nebenbei Munition. Die soll im fertigen Spiel nämlich wieder stark begrenzt sein.

Von Stalkern und Zysten

Bei der Vorführung bekamen wir unter anderem einige neue Gegnertypen zu Gesicht. Während die hinterlistigen „Stalker" stets versuchen, Isaac zu flankieren, warten die bewegungsunfähigen „Cysts" (siehe Bild links unten) geduldig auf ihr Opfer, um dann eine explodierende Schote abzuschießen. Mit dem geschickten Einsatz von Isaacs Stasis-Fähigkeit lassen sich diese Fallen auch sehr gut „einfrieren" und dann gleich mehrere Feinde hineinlocken. Neu in Isaacs Waffenarsenal ist die Javelin-Gun, mit der Sie Monster sprichwörtlich an die Wand nageln. Besonders sadistisch: Die verschossenen Bolzen gehen per Knopfdruck in Flammen auf oder senden tödliche Elektroschocks aus. Zudem zählen interaktive, teils zerstörbare Umgebungen zu den neuen Features von **Dead Space 2**. So können Sie nicht nur das Inventar zu Klump schießen, sondern auch durch das Zerstören der Lampen die Lichtverhältnisse eines Areals komplett verändern. Geschicklichkeits-Minispiele wie das Knacken von elektronischen Türverriegelungen sollen Abwechslung ins Spiel bringen und Isaacs Mechaniker-Hintergrund unterstreichen. Schließlich ist unser Held wider Willen kein hochausgebildeter Soldat, sondern bloß ein gewiefter Schrauber.



Vorsicht, Falle: Diese ekligen Zystengebilde funktionieren wie Bodenminen. Wenn Sie ihnen zu nahe kommen, schießen sie eine explodierende Schote heraus.

Toni meint



„Wird trotz erhöhtem Action-Anteil gruselig!"

Visceral Games dreht an der Action-Schraube und erweitert die spielerischen Möglichkeiten deutlich. Dass **Dead Space 2** dadurch zur plumpen Splatter-Orgie verkommt, glaube ich nicht. Die Entwickler wissen sehr wohl, dass der Vorgänger von der Atmosphäre, dem Psycho-Horror und dem Gefühl der Isolation lebte.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Recht und Gesetz treffen in **APB** auf chaoswillige Gangster. Für eine Seite müssen Sie sich entscheiden!

Screen-Info

Die Bilder stammen nicht von uns. Echt! Die muss uns jemand zugesteckt haben, wahrscheinlich EA oder die Macher des Spiels, Realtime Worlds. Wenn wir die erwischen!

APB: All Points Bulletin

Räuber und Gendarm

Genre: Mehrspieler-Action | Entwickler: Realtime Worlds | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 1. Juli 2010

Text: Robert Horn

Die Open-World-Online-Mehrspieler-Ballerei ist nahezu fertig.

So richtig Bescheid weiß keiner, denn um diesen Titel war es in den letzten Monaten verdächtig still. Schon im Juli soll das ambitionierte **All Points Bulletin**, kurz **APB**, in den Handel kommen, dabei ist den wenigsten Spielern klar, wie die Open-World-Online-Mehrspieler-Ballerei genau funktioniert. Wir haben uns in London eine weit fortgeschrittene Fassung angeschaut und bemühen uns um einen Überblick.

Online-Klatsche

APB ist ein MMO, also ein Online-Spiel mit vielen Teilnehmern, bis zu 10.000 pro Server. Angesiedelt ist das Geschehen in der fiktiven Stadt San Paro, in der sich Gesetzeshüter und Ganoven ein ständiges Katz-und-Maus-Spiel liefern. Damit nun nicht Zehntausende von Spielern wild ballernd durch die Straßen ziehen, begrenzt das Spiel die Gefilde auf Stadtgebiete, die jeweils maximal 100 Spieler erlauben. Das klingt zwar nicht mehr ganz so spektakulär, ist aber immer noch eine ordentliche Masse an Zockern.

Wie in solchen Spielen üblich, schließen sich die Teilnehmer in Gruppierungen zusammen, entweder aufseiten der Gangster oder als Polizisten. Das Ziel der Parteien ist klar: Während die Verbrecher alles daransetzen, Chaos zu stiften, Geschäfte oder Banken auszurauben, Leute zu entführen oder Auftragsmorde zu begehen, müssen die Gesetzeshüter genau das verhindern. Sobald ein solches Verbrechen stattfindet, bekommen die Vertreter von Recht und Gesetz eine entsprechende Meldung, werden zum Tatort geleitet und dürfen dort die Gangster ordentlich aufmischen.

Verbrecherjagd

Das Ziel der Entwickler: Die verfeindeten Parteien sollen auf diese Weise immer wieder in den Straßen der Stadt aufeinandertreffen und sich gegenseitig die Suppe versalzen. Ein Match-Making-System sorgt dabei dafür, dass spielerisch gleich starke Truppen aufeinandertreffen. Der Freiheit und Kreativität sind dabei kaum Grenzen gesetzt, die Ballereien erinnern nicht von ungefähr an **GTA 4**. So heizen Sie etwa mit Ihren selbst designten Autos durch die Straßen der Stadt, liefern sich wilde Verfolgungsjagden und feuern dabei aus allen Rohren. Das Waffenarsenal des Action-Spiels fällt entsprechend umfangreich aus, von der kleinen Handfeuerwaffe bis zum Raketenwerfer ist alles dabei. **APB** erreicht aber mit Sicherheit nicht den taktischen Anspruch eines **Counter-Strike**, sondern richtet sich eher an Spaß suchende Actionfans. Für erledigte Aufträge gibt es neben Geld für Waffen und Autos auch Reputation. Erfolgreiche Spieler erarbeiten sich so einen Ruf als Schwerverbrecher oder knallharter Wächter des Gesetzes. Falls Sie also zum Unterweltkönig von San Paro werden, kann es gut sein, dass Spieler auf der Seite des Gesetzes den Auf-



Das Ziel von **APB**: möglichst viele Spieler in spannende Straßenkämpfe verwickeln. Die Autos der Teilnehmer sind übrigens alle individuell gestaltet.



Aussehen, Klamotten, Autos: Dank mächtig umfangreicher Editoren dürfen Sie sogar die Nahtfarbe Ihres T-Shirts bestimmen.

Aufseiten des Gesetzes dürfen Sie Verbrecher auch festnehmen, anstatt sie umzunieten. Das ist in jedem Fall ziemlich demütigend.

trag bekommen, Sie dingfest zu machen. Das klingt ungemein spannend, denn auf diese Weise kann es dem Spiel gelingen, ein ganz bestimmtes Konzept zu erreichen:

Ey, Eigeninitiative

Die Entwickler von **APB** betonen nämlich immer wieder, dass ihr Spiel ein Sandbox-MMO ist, Spieler sich ihren Spaß also sozusagen selber suchen müssen. Denn nur wenn Gangster auf Verbrechenstour gehen, können Polizisten einschreiten. Auf diese Weise könnten sich spannende Fehden zwischen verfeindeten Gruppen auf beiden Seiten bilden. **APB** lebt von seinen Einwohnern, was unbequeme Balancing-Fragen aufwirft. Wenn es zu wenig Spieler auf einem Server gibt, kommen kaum Auseinandersetzungen zustande. Und sollte eine Partei zahlenmäßig überlegen sein, könnte das der anderen gehörig den Spielspaß verderben. **Warhammer Online** etwa, ein stark Spieler-gegen-Spieler-orientiertes Spiel, hat genau mit solchen Problemen zu kämpfen. Typische MMO-Features gibt es übrigens auch. So glänzt **APB** durch eine Riege toller Editoren, mit denen Sie Ihren Charakter, seine Klamotten, eigene Embleme und Zeichen sowie die eigene Karre oder sogar Musikstücke entwerfen! Außerdem gibt es einen virtuellen Marktplatz, auf dem Sie von Waffenmodifizierungen über Autoteile bis hin zu selbst designten Shirts alles bekommen.

Nicht umsonst

Inzwischen ist außerdem klar: **APB** wird Gebühren kosten (siehe Kasten rechts). Um diese zu rechtfertigen, müssen die Entwickler allerdings mehr bieten als einen undurchsichtigen **Counter-Strike-GTA**-Mischmasch mit stylishen Klamotten und Fahrzeugen und außerdem laufend Inhalt nachreichen, wie es große, monatlich kostende Spiele nun mal tun. Aktuell läuft die geschlossene Beta-Phase von **APB**, die Presse ist dort allerdings nicht zugelassen. Wir müssen also wie Sie abwarten und uns die Dinge selbst zusammenreimen. Wenn die offene Beta-Phase beginnt, wissen wir mehr.

Was kostet es?

APB wird nicht kostenlos sein. Das Bezahlmodell sieht vor, dass Sie nur die Zeit bezahlen, die Sie im Spiel verbringen. Wenn Sie das Spiel kaufen, haben Sie 50 Spielstunden frei und erhalten unbegrenzten Zugang zu den sozialen Features des Spiels. Danach kosten 20 weitere Stunden 6,29 Euro, ein 30-Tage-Paket 8,99 Euro. Auch Zwei- oder Drei-Monats-Abos sind möglich.

Robert meint

„Ich würde es lieben, würde ich es verstehen."

Bisher ist **APB** so ziemlich an mir vorübergegangen – das passiert mir aber bei den meisten Dingen, etwa wenn die Welt direkt vor meinen Augen untergeht. Macht nichts, jetzt habe ich das Spiel ja bemerkt und freue mich richtig drauf, den bösen Gangster zu spielen. Das ist cool, war es schon in der **Grand Theft Auto**-Reihe und wird es hier auch sein. Trotzdem checke ich immer noch nicht, was hinter dem ganzen Konzept stecken soll. Fahr ich da also nur wild rum und niete Bullen um? Oder mache ich eher MMO-typische Raids gegen KI-Gegner? Ist **APB** am Ende nur ein simpler Mehrspieler-Shooter in einer großen Stadt? Dass der Titel ein paar geniale Editoren hat, finde ich cool, ein gelungenes Spiel macht das aber noch lange nicht. Bis **APB** erscheint, dauert es ja nicht mehr lange, dann kann ich endlich sagen, WAS das Spiel jetzt eigentlich ist.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10

Meteor-Schauer beherrscht der Elementarmagier auch in **Guild Wars 2**.

Screen-Info

Alle Screenshots stammen vom Herausgeber Ncsoft. Wir können daher keine Aussage über die tatsächliche Grafikqualität des Spiels machen.

Guild Wars 2

Gruppendynamik

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: Areanet | Hersteller: Ncsoft | Termin: 2011

Text: Stefan Weiß/Alexander Frank

Die Online-Rollenspielreihe ohne monatliche Kosten geht in die nächste Runde!

Es tut sich was in Tyria, dem großartigen Fantasy-Kontinent, der als Schauplatz für die **Guild Wars**-Serie dient. **Guild Wars** – was war das noch mal? Wer sich nicht mehr genau daran erinnert, bitte sehr, unser kleiner Rückblick-Kasten unten auf der nächsten Seite frischt Ihr Wissen wieder auf. Die Online-Rollenspielreihe, die ohne monatliche Gebühren auskommt, bleibt ihrem Motto treu – das war schon bei der Bekanntmachung einer Fortsetzung von **Guild Wars** quasi in Stein gemeißelt und daran soll sich auch nichts ändern. Inzwischen gibt es jede Menge Neuigkeiten zum Spiel, die wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten möchten.

Eine Klasse für sich

Es steht inzwischen fest, dass es in **Guild Wars 2** keine Klassenkombination geben wird. Enttäuschend? Mitnichten, denn das neue System klingt erfrischend. Insgesamt gehen acht Klassen an den Start, die sich in zwei Soldaten- sowie je drei Abenteurer- und Gelehrtentypen unterteilen. Aus den vorigen **Guild Wars**-Spielen bekannte Klassen sind ebenso vertreten wie komplett neu designte Heldentypen. Spannend klingen die sogenannten klassenübergreifenden Kombos, die jetzt möglich sind. So können sich beispielsweise ein Magier und ein Krieger auf einzigartige Weise ergänzen: Der Zauberwirkende er-



Ein Online-Rollenspiel ohne monatliche Gebühren? Wie verdienen die Entwickler bitte ihre Brötchen?

Ähnlich wie etwa bei dem bekannten Online-Rollenspiel **Runes of Magic** – durch einen Online-Shop. Im Gegensatz zu **RoM** kauft sich der Spieler bei **Guild Wars** aber keine speziellen Gegenstände, sondern einzelne Bonus-Missionen, Charakter-Slots oder Zutritt zu allen Spieler-gegen-Spieler-Arenen. Ferner kostet die Grundversion von **Guild Wars** Geld. Die drei Kampagnen **Prophecies**, **Factions** und **Nightfall** kosten etwa je 20 Euro, die Erweiterung **Eye of the North** hingegen 12. Alle zusammen in einem Paket gibt's für knapp 40 Euro. Die einzelnen Kampagnen benötigen die anderen Kampagnen nicht, nur für das Add-on müssen Sie mindestens im Besitz einer beliebigen Kampagne sein. Was es im Online-Shop von **Guild Wars 2** geben wird, ist noch nicht bekannt. Fest steht aber, dass die Entwickler auch für Teil 2 keine Monatsgebühren verlangen werden.

*Gut, aber warum sollte ich denn auf **Guild Wars 2** warten, wo ich doch genauso kostenlos **Runes of Magic** spielen kann?*

Tun Sie doch, was Sie wollen! Solange Sie die PC ACTION kaufen, werden wir jede Ihrer Entscheidungen befürworten! Aber Spaß beiseite: **Guild Wars** gilt seit jeher als besonders PvP-lastig, das heißt, Gefechte gegen andere Spieler (und nicht gegen computergesteuerte Monster) stehen hier im Vordergrund. Wenn Sie in Online-Rollenspielen also lieber auf echte statt auf computergesteuerte Mitstreiter eindreschen, kommen Sie an **Guild Wars** oder eben an seinem Nachfolger **Guild Wars 2** nicht ohne Weiteres vorbei. Zumindest gehen wir davon aus, dass Teil 2 ähnlich wie Teil 1 in die engere Auswahl aller PvP-Fetischisten kommen wird.

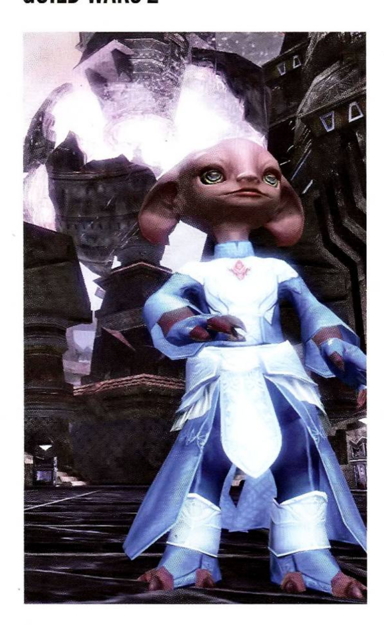
*Muss ich Teil 1 gespielt haben, um bei **Guild Wars 2** durchzublicken?*

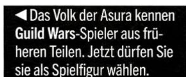
Hilfreich wäre es bestimmt, nötig aber nicht. Teil 2 spielt 250 Jahre nach den Ereignissen des Add-ons **Eye of the North**.

Wo schmeckt's besser: bei McDonald's oder beim Burger King?

Wir sind ein ernst zu nehmendes Spielemagazin. Deshalb beantworten wir solche Fragen nicht. Schämen Sie sich!







◄ Das Volk der Asura kennen **Guild Wars**-Spieler aus früheren Teilen. Jetzt dürfen Sie sie als Spielfigur wählen.

► Konzeptzeichnungen machen deutlich, dass **Guild Wars 2** auch über düster aussehende Gegner verfügt.

▼ Optisch macht **Guild Wars 2** einen ordentlichen Eindruck. Hoffen wir, dass es auch auf schwachen PCs ruckelfrei läuft.





zeugt zum Schutz eine Feuerwand vor der Spielergruppe, um sie vor Gegnern abzuschirmen. Der Krieger kann nun hinzuspringen und etwa seine Fertigkeit „Zyklonaxt" verwenden. Dabei dreht sich der Charakter um seine eigene Achse. Damit erzielt er den Effekt, dass die Feuerwand in Richtung der Feinde geschleudert wird und gehörigen Schaden verursacht. Oder wie wäre es, mit einem Fernkämpfer ein Geschoss durch ein zuvor vom Magier beschworenes elektrisches Feld zu feuern? Sie ahnen es vielleicht schon, das Geschoss lädt sich dabei elektrisch auf und erzeugt somit mehr Schaden beim Gegner. Laut Entwickler soll es hunderte solcher Kombinationen geben. Klingt in der Theorie klasse! Wir sind gespannt, wie gut das im Spiel funktioniert. Detailliertere Infos gibt es bislang zum Elementarmagier, den wir Ihnen im Extrakasten auf der nächsten Seite vorstellen.

Planet der Waffen

„Ich muss noch schnell umskillen", so lautete der Standardsatz in **Guild Wars**, wenn man sich mit seinen Mitspielern für eine Mission vorbereitete. Denn aus der Vielzahl an Fertigkeiten durfte man nur acht aktiv einsetzen. Auch **Guild Wars 2** bietet eine riesige Zahl an Fertigkeiten, doch das zugrunde liegende System funktioniert anders. Dem Spieler stehen zehn Fertigkeiten zur Verfügung, wovon die ersten fünf jeweils durch die gerade benutzte Waffe bestimmt sind. Wenn Sie also beispielsweise vom Schwert zur Axt wechseln, ändern sich automatisch die ersten fünf Fertigkeiten in der entsprechenden Leiste. Standardmäßig stehen den Spielern je sechs Einhand- und Zweihandwaffen zur Verfügung. Dazu kommen vier Objekte wie etwa Kriegshorn oder Schild, welche Sie nur in der zweiten Hand tragen können und die für weitere Fertigkeiten sorgen. Selbst Objekte um Sie herum beeinflussen die ersten fünf Fertigkeiten. Die Entwickler sprechen dabei von „Umgebungswaffen". Wenn Sie beispielsweise in einen Kampf geraten, bei dem die Gegner gerade das Holztor einer Festung zerstören, können Sie eines der herumliegenden Trümmerstücke einfach in die Hand nehmen. Damit verfügen Sie sofort über andere Fertigkeiten. Das Gleiche gilt, wenn Sie ein Katapult bedienen. Da dem Spieler jeweils zwei Waffensätze zur Verfügung stehen, zwischen denen er umschalten kann, dürfte genügend Abwechslung gegeben sein.

Völkerverständigung

Die Wahl der Klasse und des Volks bestimmen die übrigen fünf Fertigkeiten. In **Guild Wars 2** spielen Sie nicht nur menschliche Figuren, sondern dürfen aus vier weiteren Rassen wählen. So stehen zum Beispiel die Charr,

Schön war's in Guild Wars!



Guild Wars etablierte sich als DIE Wahl für anspruchsvolle PvP-Gefechte im Bereich der Online-Rollenspiele. 2005 startete die Reihe mit der Kampagne **Prophecies**. Die Mischung aus Story-Missionen und kurzweiligen PvP-Gefechten gewann viele Fans, der Verzicht auf ein Abo-Bezahlmodell trug ebenfalls dazu bei. Das Charaktersystem, bei dem man jeweils zwei Klassen für seine Figur kombinieren konnte, war nicht leicht zu meistern, da man seine acht aktiven Fertigkeiten nur an bestimmten Orten festlegen konnte. Der größte Teil der Spielwelt war instanziert. Gruppen konnten sich nur in Ortschaften bilden. Betrat man ein Missionsgebiet, war man von anderen Spielern „abgeschottet". Der Nachfolger **Factions** rückte im April 2006 das Gruppenspiel in den Mittelpunkt, während die Kampagne **Nightfall** im Oktober 2006 vor allem Solo-Spieler ansprach. Zuletzt lieferte der Macher Arenanet 2007 mit dem Add-on **Eye of the North** sowie einem Adventure-Paket inhaltlichen Nachschub.

Im Fokus: Der Elementarmagier

Auf Luftmagie eingestimmt, errichtet der Elementarmagier ein Stasisfeld, aus dem tödliche Blitze zucken.

Erdmagie schützt den Magier und sorgt gleichzeitig für Schaden beim Gegner.

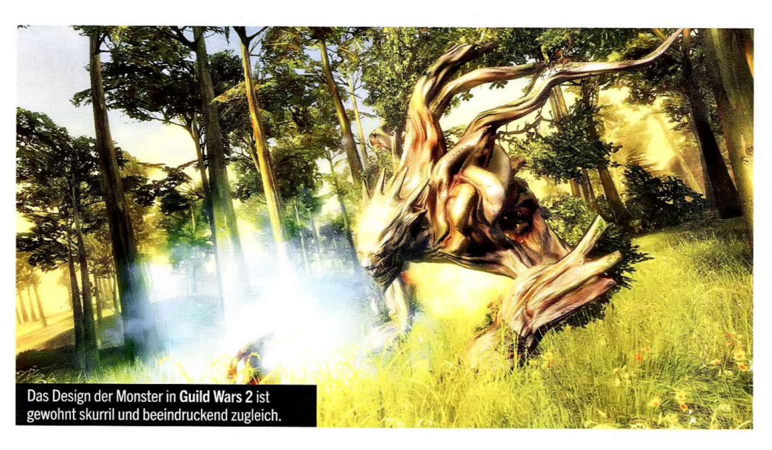
Der Elementarmagier gehört zu den bekannten Klassen aus **Guild Wars** und ist auch in Teil 2 vertreten. Die Beherrschung von Feuer, Wasser, Erde und Luft ist sein Metier. Neben Flächen- und Beschwörungszaubern nutzt der Elementarmagier auch Siegel und Glyphen, um damit magische Effekte zu erzeugen.

Vermutlich wird sich ein Magier nicht besonders gut im Nahkampf schlagen.

jene Raubkatzenwesen aus **Prophecies**, oder die Halbriesenrasse der Norn (Add-on **Eye of the North**) zur Wahl. Wer auf kleinwüchsige, skurrile Magier steht, tritt als Asura auf. Als letztes Volk stehen Ihnen die pflanzenartigen Sylvari zur Verfügung. Jedes Volk bringt einzigartige Fertigkeiten mit, die Sie dann frei auf den verbleibenden fünf Slots der Fertigkeitenleiste verteilen. Ein Slot ist dabei für besonders mächtige Elitefähigkeiten reserviert und ein weiterer für eine Heilfähigkeit. Erstmals sollen nämlich alle Klassen Charaktere heilen können. So soll jeder Spieler auch ohne Gruppenanschluss sämtliche Story-Abenteuer erleben.

Sei nicht böse!

Einen Hauch **Dragon Age** verspricht das neue Quest-System, das die Spielerfigur in den Mittelpunkt rückt. Auf den Charakter zugeschnittene Geschichten sind gewürzt mit moralischen Entscheidungen, die sich auf den weiteren Questverlauf auswirken sollen. Dabei lassen die Entwickler den Spieler jedoch nicht auf dem Pfad des Bösen wandeln. Wenn Sie als Spielergruppe der Geschichte folgen, ist der Anführer die für die Story relevante Figur. Die Mitspieler nehmen quasi als Zeugen teil, doch hat eine solche Quest dann keinen Einfluss auf deren eigene Charaktergeschichte.



Das Design der Monster in **Guild Wars 2** ist gewohnt skurril und beeindruckend zugleich.

Stefan meint



„Die Entwickler haben sich viel vorgenommen."

Ich wäre schon mit Features wie richtigen Servern und persistenter Welt statt instanzierter Levels und kleiner Distrikte glücklich gewesen. Doch die Infos zum neuen Klassen-, Waffen- und Fertigkeitensystem klingen einfach nur lecker! Ich verwette mein Haar, dass Arenanet die Änderungen gut hinbekommt!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Rückkehr: Statt einen neuen Helden zu erfinden, führt Ubisoft Montreal in **Assassin's Creed: Brotherhood** die Geschichte rund um Ezio Auditore da Firenze fort.

Screen-Info

Die Bilder im Artikel stammen alle von Ubisoft. Die Motive sind allesamt gestellt, die grafische Qualität entspricht aber dem, wie es das Spiel zeigt. **Brotherhood** nutzt die gleiche Engine wie der Vorgänger.

Assassin's Creed Brotherhood

Mehrkillermodus

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Ubisoft Montreal | Hersteller: Ubisoft | Termin: 4. Quartal 2010

Text: Sebastian Weber

Ezio meuchelt wieder. Bei Ubisoft in Paris spielten wir sein Abenteuer an.

FAQ

Brotherhood? Warum heißt das Spiel nicht Assassin's Creed 3?
Die Entwickler verzichten bewusst auf die Zahl, da sie sich diese für die Einführung eines neuen Settings mitsamt unbekannter Charaktere aufsparen. „Brotherhood" (deutsch: „Bruderschaft") bezieht sich darauf, dass Ezio im Spielverlauf eine Bruderschaft von Assassinen gründet, die ein wichtiges Spielelement darstellt (mehr dazu auf der nächsten Doppelseite).

Also ist Brotherhood eher ein Add-on?
Nein, **Brotherhood** ist ein vollwertiges, eigenständiges Spiel. Die Kampagne soll in etwa genauso umfangreich sein wie in **Assassin's Creed 2.** Außerdem überarbeiten die Entwickler etliche Spielelemente: Es wird ein komplett neues Kampfsystem geben, ein neues Wirtschaftssystem und das Reiten auf Pferden wird verändert.

Wie funktioniert das neue Kampfsystem?
Die Entwickler belohnen nun aggressive Spieler: Sie dürfen Attacken kombinieren. Solange Sie dabei einen bestimmten Rhythmus halten, kämpft Ezio erfolgreich. Zudem dürfen Sie jederzeit den Gegner wechseln, selbst während einer Attacke. So sollen die Kämpfe dynamischer als bisher ausfallen.

Was habt ihr vor Ort angespielt?
Wir durften bei Ubisoft in Paris den Mehrspieler-Modus, genauer gesagt den Wanted-Modus, anspielen. Den Einzelspieler-Part heben sich die Entwickler noch auf.



So geht Ezios Abenteuer weiter – die Story von Brotherhood

Ezio ist zu Beginn von **Brotherhood** des Kämpfens müde. Er ist etwa 43 Jahre alt, inzwischen weiser und deutlich kampferprobter als seine Jungspund-Version zu Beginn des Vorgängers. Nachdem er es am Ende von **Assassin's Creed 2** mit dem Papst persönlich aufgenommen hat, wurde Ezio zur Legende. Überall in Italien kennt man seinen Namen. Ezios Streben nach einem ruhigen Leben ohne Kampf findet in **Brotherhood** ein jähes Ende. Die Geschehnisse zu Beginn des Spiels bringen Ezio in die Lage, dass er abermals gegen Rodrigo Borgia und seine Mannen kämpfen muss. Was genau der Auslöser ist, verraten die Entwickler jedoch nicht. Nur so viel: Die Templer haben Ezio noch nicht vergessen, sie lassen ihn nicht einfach von dannen ziehen. Also begibt sich der gebeutelte Held gezwungenermaßen direkt in die Höhle des Löwen, um dem Treiben endgültig ein Ende zu setzen: Er geht nach Rom. Das Zentrum der Macht der westlichen Welt ist Dreh- und Angelpunkt einer Verschwörung und Heimat der Familie Borgia, mit der Ezio endgültig seine offene Rechnung begleichen möchte. Dabei trifft er im Verlauf der Geschichte auf einen neuen und fieseren Bösewicht als je zuvor: Cesare Borgia. Cesare entwickelt sich nach und nach zur wahren Nemesis Ezios und stellt einen härteren Gegner dar als alle früheren Schurken. Cesare kommandiert zudem die Truppen des Papstes (Rodrigo Borgia, besser bekannt als Papst Alexander VI.) und ist deshalb von Haus aus schwer zu besiegen. Ezio sieht schnell ein, dass er alleine keine Chance gegen den übermächtigen Gegner hat.


Überarbeitet: Pferde nehmen in **Brotherhood** einen wichtigen Stellenwert ein. Sie dürfen nun mit den Tieren durch Städte reiten, auf ihnen kämpfen und sogar Attentate von ihnen aus verüben.


Authentisch: So wie das Kolosseum bauen die Entwickler die bekannten Gebäude Roms detailgetreu nach.

Anführer der Assassinen – so funktioniert die Bruderschaft

Ezio ist in **Assassin's Creed: Brotherhood** eine Legende. Er wird später zum weisen, kampferprobten Führer der Assassinen.

Wenn Sie die Assassinen-Bruderschaft ausbauen, dürfen Sie auf die Hilfe der neu ausgebildeten Meuchelmörder zählen.

ASSASSIN'S CREED 2

Der Einsatz der Assassinen erinnert an die Diebe und Söldner aus **Assassin's Creed 2**. Statt sich selbst die Hände schmutzig zu machen, schicken Sie Ihre untergebenen Assassinen gegen ein Ziel. Das erleichtert Ihnen das Leben, da Sie weniger Hindernisse beseitigen müssen oder weil das Attentat die Wachen in einem Gebiet ablenkt, sodass Sie unbemerkt weiterkommen.

Patrick Plourde und Vincent Pontbriand



Wir schnappten uns den Leitenden Designer und den Produzenten von Brotherhood und quetschten sie aus.

„Alles, was im Vorgänger funktioniert hat, übernehmen wir."

PC ACTION: Ihr überarbeitet das Kampfsystem grundlegend. Haltet ihr dann an denselben Gegnertypen fest wie im Vorgänger?

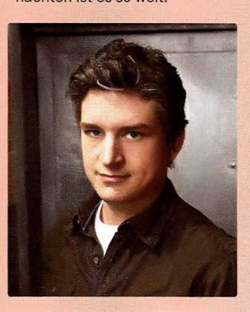
PLOURDE: Alles, was im alten Spiel funktioniert hat, übernehmen wir. Es wird also wieder die bekannten Gegnertypen geben, aber auch neue. Schon allein deshalb, weil der Spieler nun vom Pferd aus kämpfen kann, darf man weitere erwarten.

PC ACTION: Ihr nutzt Rom als Schauplatz. Gab es da keine Probleme mit den Offiziellen vor Ort?

PONTBRIAND: Nein, im Gegenteil, wir hatten Glück. Wir haben eine italienische Fremdenführerin angeheuert, die uns zum Beispiel in den Vatikan bringen konnte. Deshalb konnten wir in die Sixtinische Kapelle marschieren und Bilder machen. Leider hatten wir aber keinen Zugang zu den Kellergewölben. Aber wir sind uns sicher, dass es dort spannende Dinge gibt.

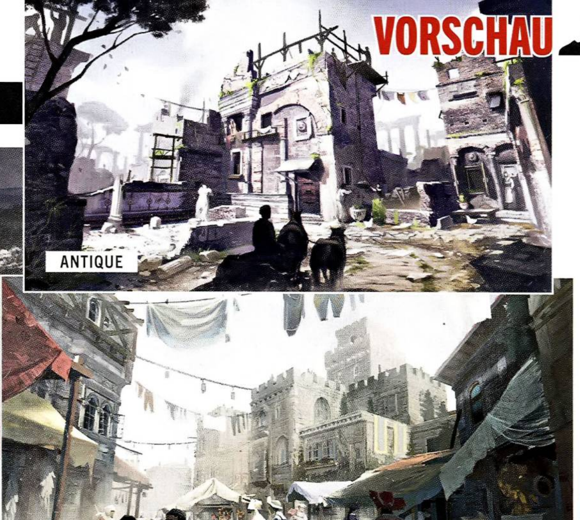
PC ACTION: Erscheint die PC-Version wieder nach den Konsolenfassungen?

PONTBRIAND: Nein, keine Sorge. Im Moment ist unser Plan, alle Versionen von **Assassin's Creed: Brotherhood** gleichzeitig auf den Markt zu bringen. Weihnachten ist es so weit.



Authentisch – Rom im Spiel







TIBER

Vatikan: Das Zentrum der Macht ist gleichzeitig einer der Schlüsselorte des Spiels. Da hier die Familie Borgia ihren Sitz hat, sollten Sie mit viel Gegenwehr rechnen.

Antique: Hier fassen die Entwickler die bekannten Bauwerke Roms zusammen, darunter das Kolosseum. Solche Sehenswürdigkeiten beherbergen übrigens auch wieder geheime Katakomben wie im Vorgänger.

Stadtmitte: Der innere Bereich ist belebt und das Zentrum Roms. Hier erwarten Sie viele Möglichkeiten des Free-Runnings.

Tiber: Das Gebiet rund um den Fluss Tiber

Umland: Die äußeren Areale sind ländlich angehaucht und vergleichbar mit dem Königreich in den Vorgängern.



Alte Bekannte und neue Charaktere



Cesare Borgia
Der Sohn von Ezios Gegner Roberto Borgia entwickelt sich im Spielverlauf zur wahren Nemesis. Er ist jung, ein guter Kämpfer und somit eine größere Gefahr als alle Schurken zuvor.

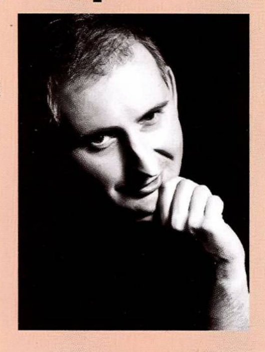
Leonardo da Vinci
Der Erfinder ist wieder mit von der Partie, genau wie seine Flugmaschine. Was er Neues bringt, das verraten die Entwickler noch nicht.

Neben Borgia treffen Sie auch auf andere Personen, die Sie bereits aus dem Vorgänger kennen. Neue Charaktere stehen ebenfalls auf dem Programm: Beispielsweise reiht sich Caterina Sforza, Gräfin von Forli, in die historisch belegten Figuren ein. Welche Rolle sie spielt, lassen die Entwickler offen.

Lucy
Die Geschichte um Desmond und Lucy führt **Brotherhood** ebenfalls fort. Hier erwarten uns angeblich interessante Wendungen.

Niccolo Machiavelli
Machiavelli soll in **Brotherhood** eine bedeutendere Rolle spielen als bisher – was wohl seine Aufgabe ist?

Stéphane Baudet, Producer bei Ubisoft



„Multiplayer ist eine große Herausforderung für uns."

Stéphane Baudet darf den ersten Mehrspieler für Assassin's Creed verantworten. Grund genug für ein Interview.

PC ACTION: Wieso macht ihr einen Mehrspieler-Modus?

BAUDET: Immer mehr Leute verlangen nach einem Multiplayer-Modus. Und da die **Assassin's Creed**-Reihe bisher aufgrund des viel gelobten Einzelspieler-Parts sehr gut ankam, wollten wir nun auch versuchen, diese Beliebtheit auf den Mehrspieler-Modus auszuweiten, was natürlich eine große Herausforderung für uns ist, da die Ansprüche der Spieler entsprechend hoch sind.

PC ACTION: Multiplayer für Assassin's Creed umzusetzen dürfte nicht so leicht sein, oder?

BAUDET: Das stimmt, deshalb bleibt der Mehrspieler-Modus den Werten der Reihe treu. Den Spieler erwarten enorme Freiheiten, soziale Interaktionen – etwa mit den Passanten in den Levels – Free-Running, Attentate und all solche Dinge. Das Einzige, was den Multiplayer-Modus letztlich vom Einzelspieler-Part unterscheidet, ist die Tatsache, dass der Spieler keine KI-Opfer mehr beseitigt, sondern andere Spieler, die ähnliche Fähigkeiten im Umgang mit der Spielfigur haben wie man selbst. Genau das macht es ja so spannend.

PC ACTION: Im Mehrspieler gibt es auch Spezialfähigkeiten. Warum?

BAUDET: Wir geben dem Spieler etliche Fähigkeiten an die Hand, aus denen er wählen kann, je nach eigener Spielweise oder Situation. Da gibt es Dinge wie eine Rauchbombe und die versteckte Pistole, aber es gibt auch Skills, etwa eine Verkleidungsfähigkeit, mit der man seinen Charakter kurzfristig anders aussehen lässt. So was macht die Matches spannender.

Unentdeckt bleiben im Mehrspieler-Modus

Genau wie im Einzelspieler-Part ist es auch im Multiplayer wichtig, dass Sie von Ihren Gegnern nicht so leicht erkannt werden. Deshalb stehen verschiedene Charaktere zur Wahl.

Die Charaktere im Mehrspieler-Modus unterscheiden sich nur optisch voneinander. Spielerisch geben sie sich alle gleich. Die verschiedenen Looks sind aber enorm wichtig, um auf den Karten unterzutauchen.

Die verfügbaren Charaktere wandeln auf den Karten auch als computergesteuerte Typen umher. Deshalb haben die Entwickler viele verschiedene Outfits entworfen. Vier von diesen Figuren sind uns bereits bekannt, nämlich Courtesan, Prowler, Executioner und Doctor. Weitere mögliche sind der Barbier, der Priester, der Nobleman, der Harlekin und noch einige andere. Welche es am Ende ins Spiel schaffen, lassen die Entwickler offen.

COURTESAN

PROWLER

EXECUTIONER

DOCTOR

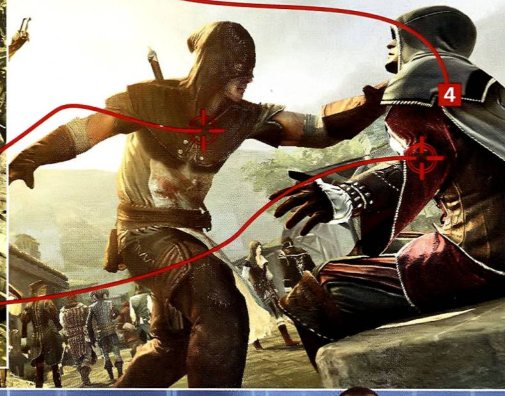


So funktioniert der Wanted-Spielmodus

Sobald Sie einem Spiel beitreten, bekommen Sie einen der sieben anderen Mitspieler als Ziel eines Attentats zugewiesen und werden gleichzeitig einem anderen als Opfer zugeteilt. Hier ein Beispiel: Der Doctor 1 soll in dieser Partie den Executioner 2 um die Ecke bringen. Letztgenannten jagt gleichzeitig auch der Nobleman 3. Der Executioner 2 wiederum jagt den Prowler 4, der selbst auf der Jagd nach der schönen Courtesan 5 ist. Ob wie in diesem Beispiel gleich zwei Jäger hinter einer Zielperson her sind, hängt davon ab, wie hoch diese in der Rangliste steht. Wenn Sie also die meisten Punkte gesammelt haben und auf dem ersten Platz stehen, weist das Spiel Sie mehreren Assassinen als Ziel zu, um Sie mehr unter Druck zu setzen. Punkte bekommen Sie letztlich für jede erfolgreiche Flucht und jedes geglückte Attentat. Jedoch nehmen die Zähler zu, je lautloser Sie dabei vorgehen. Wenn Sie also vollkommen unentdeckt langsam an Ihr Opfer herankommen und es hinterrücks erstechen, bekommen Sie allerlei Bonuspunkte. Schießen Sie Ihren Gegner jedoch einfach über den Haufen, dann bekommen Sie die niedrigste Belohnung. Falls Sie entdeckt werden und Ihr Opfer flüchtet, bekommen Sie nach einer gewissen Wartezeit ein neues Ziel zugewiesen. Auf der Flucht helfen Ihnen sogenannte Chasebreaker, Ihrem Verfolger zu entkommen. Das sind zum Beispiel Tore oder Fallgitter, die hinter Ihnen zufallen, sodass Ihr Jäger sich spontan einen neuen Weg suchen muss. Dann haben Sie Zeit, unterzutauchen und ihn abzuschütteln.







Christoph meint

„Brüderlich geteilt oder schwesterlich beschissen?"

Ich teile den Optimismus des Kollegen Weber noch nicht ganz. Natürlich klingen die Neuerungen toll: Mit dem frischen Kampfsystem kümmerten sich die Entwickler um einen der letzten Schwachpunkte der Reihe und meine Freundin wird Ihnen sicher bestätigen, dass ich mich bei einem stärkeren Fokus aufs Reiten alles andere als abgeneigt zeige. Aber nach nicht mal einem Jahr schon den nächsten Ableger? Noch dazu im altbekannten Renaissance-Setting? Da müssen die Ubis echt gewaltig was auffahren, um mich von der neuerlichen Investition von 60 Euro zu überzeugen. Den Ausschlag könnte letztlich ein gelungener Multiplayer geben …

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Sebastian meint

„Tolle Neuerungen und Mehrspieler-Modus. Olé!"

Etwas skeptisch war ich ja schon, als ich hörte, dass Ubisoft so früh nach **Assassin's Creed 2** einen Nachfolger herausbringen möchte. Doch das, was die Entwickler in Paris vom Einzelspieler-Modus erzählt haben, klingt wirklich gut. Grandios ist außerdem der Multiplayer. Die zwei Runden, die wir vor Ort anspielen durften, machten unglaublich viel Spaß. Der Spielverlauf ist schnell und die Schadenfreude groß, wenn man sein Opfer schließlich erledigt hat. Nun hoffe ich nur, dass Ubisoft sein Versprechen hält und **Brotherhood** tatsächlich zeitgleich mit den Konsolenversionen veröffentlicht.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Screen-Info

Die Screenshots stammen von Entwickler Treyarch und zeigen so ziemlich genau das, was wir bei der Präsentation erlebt haben. Wie von einem **Call of Duty** zu erwarten, sieht das Spiel wirklich so gut aus.

Call of Duty: Black Ops

Kalter Krieg ganz heiß

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Treyarch | Hersteller: Activision | Termin: 9.11.2010

Text: Robert Horn

Ein neues Call of Duty. Von Treyarch. Kein 2. Weltkrieg mehr. Na endlich.

FAQ

*Hey, ein neues **Call of Duty**. Ich bin verwirrt. Schon wieder?*

Ja. Dieser Teil wird von Treyarch produziert. Die Entwickler wechseln sich im jährlichen Rhythmus mit den Erfindern der Serie, Infinity Ward, ab. So werden wir kontinuierlich mit einem neuen **Call of Duty** beglückt, ob wir wollen oder nicht.

*Aber müsste das nächste Spiel dann nicht **Modern Warfare 3** sein?*

Eben nicht. Die **Modern Warfare**-Spiele stammen von Infinity Ward, das diese Serie selber weiterentwickelt. Treyarchs Spiele haben bisher keine übergreifende Geschichte, sondern befassen sich jedes Mal mit einem anderen Thema.

Ah, okay. Und was ist dieses Mal das Thema? Wenn jetzt „2. Weltkrieg" kommt, bin ich so was von weg und zerknülle eure Zeitschrift!

Hah: Zweiter Wel… Oh, Sie meinen das ernst. Okay, die Handlung spielt dieses Mal in den Sechzigern, Kalter Krieg und so. Sie werden also zum Beispiel den Vietnamkrieg hautnah erleben.

*Hm, das letzte **Call of Duty** von Treyarch, **World at War**, fand ich nicht ganz so gut. Geben die sich auch anständig Mühe?*

Wir konnten bei einer Präsentation sehen, mit wie viel Freude und Liebe die Leute von Treyarch zu Werke gehen. Glauben Sie mir, die sind mindestens so froh wie wir, den 2. Weltkrieg hinter sich gelassen zu haben!

Es muss nicht immer Dschungel sein: Die zweigeteilte Geschichte spielt unter anderem in verschneiten Bergen.

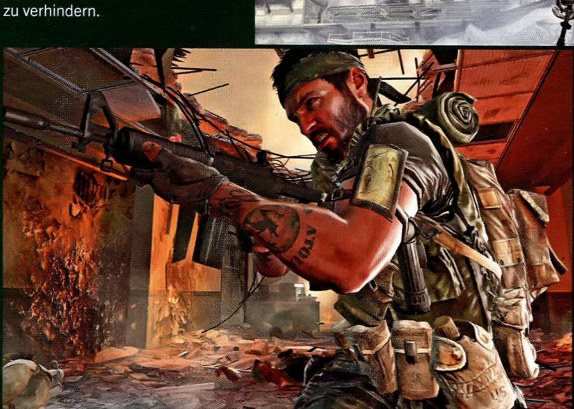
Spaß in Südostasien: Die Hintergrundgeschichte

Wir betonen es gerne tausend Mal: Entwickler Treyarch hat dem 2. Weltkrieg abgeschworen! Eigentlich reicht das ja schon als Info und wir könnten den Artikel hier beenden, aber Sie wollen sicher mehr wissen. Nun denn:

Kalter Krieg und Co.

Black Ops heißt der siebte Teil der Serie, der unter anderem während des Vietnamkriegs spielt und sich um Geheimoperationen der amerikanischen SOG (Special Operation Group) dreht, die hinter feindlichen Linien etwa in Russland, Vietnam oder Laos agierte. Diese Organisation gab es damals wirklich! Wie schon in den Vorgängern schlüpfen Sie in mehrere Rollen, darunter die von Sergeant Mason, mit dem Sie vor allem in Vietnam und Laos den Schrecken des Krieges durchleben. Hudson dagegen ist im kühlen Russland unterwegs und erledigt im Auftrag der CIA die Drecksarbeit tief im feindlichen Gebiet. Die Geschichte, die die Entwickler erzählen wollen, erstreckt sich dabei ungewöhnlicherweise über mehrere Dekaden. Dabei greifen die Entwickler ab und zu historische Ereignisse auf, etwa die Tet-Offensive während des Vietnamkrieges und die dabei stattfindende Schlacht um die Stadt Hue. Auch die Kämpfe in Laos haben einen geschichtlichen Hintergrund: Die SOG war damals wirklich dort tätig, um russische Einmischung in den vietnamesischen Konflikt zu verhindern.

▲ Mit Hudson verbringen Sie kalte Stunden im Uralgebirge, wo der Kämpfer mit einem kleinen Trupp russische Anlagen sabotiert. Hier geht es in erster Linie um Heimlichkeit.



◄ Sergeant Mason ist ein Frontschwein und gewohnt, die Initiative zu ergreifen. Er übernimmt gern die Kontrolle und hat so in vielen Konflikten schnell die Oberhand

Das macht der Neue neu!

DIE SCHAUPLÄTZE



Vier Abschnitte bekamen wir bei der Präsentation zu Gesicht, drei davon spielten 1968 in Südostasien, genauer gesagt in Vietnam und Laos. Als Sergeant Mason kämpften wir dabei brutale Häuserschlachten in Hue um das MAC-V-Hauptquartier (Military Assistance Command – Vietnam, das militärische Oberkommando der US-Streitkräfte in Vietnam). Später ging es mit einem Hubschrauber in den Dschungel, wo wir Lager der Vietcong angriffen oder uns durch dunkle, furchterregend enge Tunnelnetzwerke zwängten. Den Rest der Zeit verbrachten wir im optisch komplett anders gestalteten Uralgebirge, das mit klirrender Kälte und jeder Menge Speznaz-Soldaten auf uns wartete. Hier sollten wir möglichst unauffällig Anlagen des Feindes ausschalten.

BRACHIALE ACTION

Okay, das ist nicht wirklich neu, aber Treyarch probiert bei **Black Ops** auf diesem Gebiet schon einiges aus. Wer angesichts des Untertitels Bammel hat, dass der Shooter eine reine Keiner-darf-mich-entdecken-Schleich-Angelegenheit wird, der irrt. Natürlich schicken Sie die Macher auf leisen Sohlen mitten unter die Feinde, doch die serientypisch inszenierten Großschlachten mit ganzen Gegnerhorden dürfen natürlich auch nicht fehlen. Hier wirft Ihnen **Black Ops** alle nur denkbaren Effekte um die Ohren, genau wie man es von einem **Call of Duty** erwartet. Abseits davon bauen die Entwickler immer wieder abwechslungsreiche Passagen ein, die vom stumpfen Gegnerniedermähen abrücken. Mehr dazu erfahren Sie rechts im Kasten „Abwechslung an jeder Ecke“.

DIE WAFFEN



Das Ding ist ein Shooter, also gibt's Waffen, jede Menge sogar. So weit klar. Treyarch möchte aber auch hier von Gewohntem abrücken und ein wenig kreativ werden. Denn die SOG-Soldaten wurden für ihre Einsätze mit allem Nötigen ausgerüstet, konnten auf das gesamte Arsenal der US-Armee zugreifen. Was immer gewollt war, bekamen die knallharten Kämpfer. Darunter waren auch Gegenstände experimenteller Natur, Waffen also, die Otto Normalsoldat nie im Leben zu Gesicht bekam. Als Beispiel sahen wir eine spezielle Brandmunition, Dragon Breath genannt. Diese setzte beim Auftreffen Mann und Maus in Flammen. Brutal, aber effektiv. Außerdem gefiel uns die superleise Armbrust, die man gegebenenfalls auch mit Explosivpfeilen ausstatten kann.

DIE CHARAKTERANIMATION

Wenn Sie die Serie kennen, wissen Sie, dass gute und glaubhafte Charakteranimationen ein Markenzeichen von **Call of Duty** ist. Daran ändert sich auch in **Black Ops** nichts. Allerdings haben die Entwickler das Verfahren verfeinert: Wurden früher noch Stimme, Gesicht und Körperbewegung separat aufgezeichnet und später zusammengefügt, passiert dies nun in einem einzigen Arbeitsschritt. Dieses Verfahren wurde übrigens auch für den Kinofilm **Avatar** verwendet. Außerdem – und das ist wirklich neu – haben die Protagonisten zum ersten Mal eine Stimme und reden mit ihren Kameraden, fluchen oder schreien. Denn anders als bisher sollen die Charaktere keine gesichtslosen Soldaten sein, sondern eben echte Helden.

DIE HELDEN

Auch schon in den vorangegangenen sechs **CoD**-Abenteuern standen mehrere Personen im Mittelpunkt des Geschehens. Im Falle von **Black Ops** sind Sie als CIA-Operation-40-Kämpfer Hudson und als SOG-Haudrauf Mason unterwegs, die allerdings keine gesichtslosen Allerweltssoldaten sein sollen, sondern eben echte Helden. Ob die beiden etwas verbindet, wissen wir nicht. Treyarch verspricht allerdings, mit den beiden eine epische Geschichte zu erzählen, die sich über mehrere Dekaden zieht. Ein Unterfangen, das nicht gerade leicht ist, gelten Shooter doch größtenteils als Versager auf diesem Gebiet. Wir sind auf jeden Fall gespannt, ob die Entwickler dieses ehrgeizige Vorhaben umsetzen können.



Abwechslung an jeder Ecke: Bloß nicht eintönig werden!

Eines ist den Entwicklern besonders wichtig: **Black Ops** soll abwechslungsreich werden. Denn immer nur mit der Waffe im Anschlag herumzurennen, ist doof, das weiß auch Treyarch. Und so zeigte man uns Szenen, die das Baller-Einerlei auflockern sollen:

- **Ein Squad aus der Luft koordinieren**
  An Bord eines SR-71 Blackbird geben wir aus kilometerhoher Position Anweisungen an ein Einsatzteam am Boden und lenken es um feindliche Kräfte herum.
- **C4 unter Wasser legen**
  In Laos greifen wir ein Lager des Feindes an. Vorher tauchen wir unter die schwimmende Stadt und bringen Sprengstoff an.
- **Einen angreifenden Helikopter dirigieren**
  In Hue entreißen wir einem panischen Soldaten das Funkgerät und weisen damit einem unserer Hubschrauber Ziele zu.


Der Helikopter beschießt auf unseren Befehl hin die Häuser der Stadt.


Auf dem Weg zu unserem Ziel müssen wir Wachen schnell ausschalten.

- **Lautlos durch den Schnee schleichen**
  Mit einer Armbrust bewaffnet schlüpfen wir durch die feindlichen Reihen. Deren Patrouillen sind sogar mit Hunden ausgerüstet.
- **Einen Tunnel der Vietcong säubern**
  In nahezu vollkommender Dunkelheit müssen wir einen Tunnel des Feindes durchstöbern. Nichts für Klaustrophobiker!
- **Einen Hind-Hubschrauber selber steuern**
  Richtig gelesen! Erstmals in der Serie dürfen Sie komplett selber fliegen. Schwierig soll das aber nicht werden.
- **Skydiven**
  Nach einer dramatischen Flucht aus einer feindlichen Anlage werfen wir uns über eine Klippe und rasen unaufhaltsam nach unten …

Was macht Call of Duty so erfolgreich?

Dem Phänomen **Call of Duty** ist nicht leicht auf die Spur zu kommen. Was machen die Spiele anders, besser als die meisten Genrevertreter? Beachtenswert ist vor allem die Tatsache, dass sich seit dem ersten Teil von 2003 kaum etwas getan hat, das grafische Grundgerüst einmal unbeachtet. Schon damals standen Spieler als einsame Soldaten unter vielen auf Schlachtfeldern rund um die Welt. Das wohl wichtigste Element ist seit damals unverändert: Die Inszenierung war es, die **Call of Duty** damals aus der Masse heraushob. Noch heute greift ein **CoD**-Spiel alle Sinne an, erschüttert mit Bombast, gibt das intensive Gefühl, mittendrin zu sein. Den größten Erfolg feierte die Serie, als sie sich von den Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs trennte und Konfliktherde der Gegenwart erschuf. **Call of Duty 4: Modern Warfare** hob die Wucht des virtuellen Krieges auf eine neue Ebene und setzte grafische Maßstäbe. Für Kritiker war der Teil aber nur eine einzige, hübsche **Moorhuhn**-Ballerorgie. Trigger lösten Gegnerfluten aus, die erst wieder versiegten, wenn der Spieler einen bestimmten Bereich betreten hatte. Doch **Call of Duty**-Spiele kaschieren solche Makel seit jeher geschickt: Schlauchartige Levels, unfähige Gegner, kaum kreative Vorgehensvarianten – das alles überdecken die Spiele mit ihrer umwerfenden Inszenierung, und das schon seit 2003. An dieser Erfolgsformel wird sich auch in absehbarer Zeit nichts ändern.


◀ Schon **Call of Duty** Teil 1 ließ 2003 die Kiefer nach unten klappen. Die Rezeptur damals war nahezu die gleiche wie heute: bombastische Effekte, mitreißende Atmosphäre und jede Menge Action.


▼ **Call of Duty Modern Warfare 2** wurde von der Presse hoch gelobt, schockte aber auch mit unnötig brutalen Szenen, die die Grenze der guten Unterhaltung überschritten.

Interview mit Adam Gascoine und Mark Lamia von Treyarch

Juhuu, wir durften Fragen stellen! Und sie wurden sogar beantwortet!


Adam Gascoine ist Executive Producer bei Treyarch.

„Wir werden dedizierte Server haben"

PC ACTION: Wie geht ihr mit dem hohen Erfolgsdruck nach Modern Warfare 2 um?
GASCOINE: Wir machen schon sehr lange **Call of Duty**-Spiele und haben einen ziemlich hohen Anspruch an uns selbst. Wir setzen uns selbst unter enormen Druck. Wir wissen um die Bedeutung der Marke und wie großartig die Spiele sind, die vor unserem herausgekommen sind. Wir haben mit der Entwicklung von **Black Ops** angefangen, lange bevor **Modern Warfare 2** erschienen ist, und wir versuchen, das beste **Call of Duty** zu machen, das wir machen können.

PC ACTION: In welcher Zeitspanne spielt Black Ops denn nun?
GASCOINE: Der Zeitrahmen ist Teil der Handlung, die wir noch nicht im Detail verraten wollen. Ohne etwas vorwegnehmen zu wollen: Die Story reicht über mehrere Dekaden.

PC ACTION: Aber wie wollt ihr über so einen langen Zeitraum eine epische Geschichte erzählen?
LAMIA: Also, um das zu erklären, müssten wir ja die Geschichte erzählen. Aber in vielen Filmen klappt das ja auch ganz gut. Es ist wirklich nicht schwer.

GASCOINE: Natürlich gibt es im Spiel Stellen, wo die Story kontinuierlich in Sequenzen erzählt wird. Aber es gibt mehr als einen Konflikt. Außerdem haben wir uns am geschichtlichen Hintergrund dieser Epoche orientiert und unsere Erzählung darin eingebettet.

PC ACTION: Bei Infinity Ward gibt es gerade gehörige Probleme. Belastet euch das bei eurer Arbeit?
GASCOINE: Wir sind ein komplett unabhängiges Studio und arbeiten vollkommen ohne Infinity Ward an diesem Projekt. Wir sind gerade mitten in der Entwicklung des größten Spieles, das wir jemals gemacht haben. Wir sind uns der Situation bei Infinity Ward natürlich bewusst, aber davon lassen wir uns nicht ablenken."
LAMIA: Ganz ehrlich, keine Ahnung. Wir machen unser Spiel und wir machen es großartig. Wir lesen auch nur, was ihr lest."

PC ACTION: Ganz kurz: Dedicated Server – ja oder nein?
LAMIA: Ja. Wir haben ein Dedicated-Server-Team.
GASCOINE: Freut euch, wir werden dedizierte Server haben.

„Wir wissen um die Bedeutung der Marke"


Mark Lamias Titel ist „Studio Head" – so was wie der Chef also.

Vier Beispielmissionen

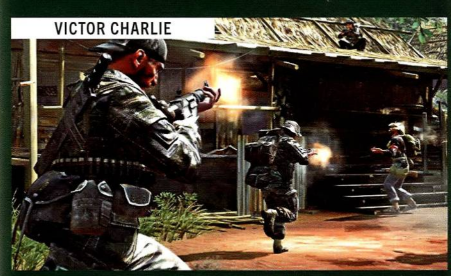
WMD


Die erste Mission führt uns nach Russland. Mit einem kleinen Einsatztrupp und viel Heimlichkeit sollen wir eine Basis der Russen infiltrieren. Neben Schleichpassagen wird heftig geballert.

SLAUGHTERHOUSE


Krasser Szenenwechsel: In der Stadt Hue kämpfen wir mitten in einer Großoffensive der Nordvietnamesen um ein strategisch wichtiges Hauptquartier. So sieht virtueller Krieg aus!

VICTOR CHARLIE


Immer noch Asien, dieses Mal jedoch Laos. Mit einem kleinen Team geht es auf die Suche nach einem russischen General. Heimlichkeit und brutale Offensive wechseln sich ab.

PAYBACK


Diese Mission hält, was ihr Name verspricht. Wir steigen in einen Hind-Hubschrauber und bombardieren Stellungen der Feinde. Hier kracht und rummst es im Sekundentakt!

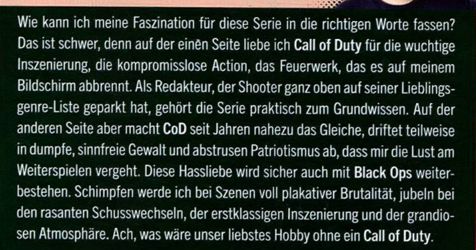
Perfektes perfektionieren: Der Mehrspielermodus

Es ist selbstverständlich, dass auch **Black Ops** einen umfangreichen Mehrspielerteil haben wird. Die Konkurrenz, selbst vonseiten der eigenen Marke, ist auf jeden Fall groß. Treyarch nannte uns im Gespräch einige Eckpunkte, ohne jedoch allzu konkret zu werden. So soll der Mehrspielerteil serientypisch einen leichten Einstieg bieten und wie schon der Vorgänger ein Klassensystem beinhalten, mit dem Sie sich Ihren Lieblingssoldaten zusammenbasteln. In dem Zusammenhang sprachen die Entwickler aber von einem erweiterten Klassensystem. Vermutung: Die einzelnen Spezialeinheiten (SOG, Speznaz) werden eine Rolle spielen. Bestätigt haben die Entwickler indes einen Koop-Modus für vier Spieler. Wie wichtig den Entwicklern die Mehrspieler-Fans sind, zeigt folgende, kluge Entscheidung: Für den PC werkeln die Entwickler an einer Dedicated-Server-Unterstützung, deren Fehlen bei **Modern Warfare 2** zu den größten Kritikpunkten zählte.



▼ Im Multiplayer wird **Black Ops** ähnliche Wege wie seine Vorgänger gehen. Ob die Entwickler noch etwas Neuartiges in der Hinterhand haben?

◄ Der Mehrspielerpart von **Modern Warfare 2** wird derzeit rauf und runter gespielt. Einzig **Bad Company 2** von Dice kann dagegenhalten.



► Viele PC-Spieler reagierten sauer auf die Tatsache, dass der Mehrspielermodus von **Modern Warfare 2** keine dedizierten Server unterstützte.

Alle Jahre wieder

Manche unter Ihnen wundern sich sicherlich, warum schon wieder ein neuer Teil der Serie ansteht, immerhin liegt die Veröffentlichung von **Modern Warfare 2** gerade mal sechs Monate zurück. Das hat natürlich seinen Grund: Seit **Call of Duty 2** im Jahr 2005 erschien, arbeiten zwei Entwicklerstudios an Shootern im **CoD**-Universum und wechseln sich mit ihren Veröffentlichungen ab. Der Erfinder der Serie, das Studio Infinity Ward, zeichnet unter anderem für **Modern Warfare 1** und **2** verantwortlich, während Treyarch **Call of Duty 3** und **Call of Duty: World at War** produzierte.

Schwankender Spielspaß

Nach dem Gesetz der Serie ist nun also wieder Treyarch an der Reihe, nachdem Infinity Ward mit **Modern Warfare 2** eines der erfolgreichsten (und teuersten) Spiele der Serie in den Handel gebracht hat. Treyarchs Spiele haben allerdings den Ruf, der Qualität der Infinity-Ward-Produkte hinterherzuhinken. So erntete **Call of Duty: World at War** eine internationale Durchschnittswertung von 83 (metacritics.com), **Modern Warfare** dagegen eine 92. Vielleicht ändert sich das, wenn Treyarch nun endlich die Gefilde des 2. Weltkriegs zurücklässt.



Robert meint

„Nie. Mehr. 2. Weltkrieg. Danke, Treyarch."

Wie kann ich meine Faszination für diese Serie in die richtigen Worte fassen? Das ist schwer, denn auf der einen Seite liebe ich **Call of Duty** für die wuchtige Inszenierung, die kompromisslose Action, das Feuerwerk, das es auf meinem Bildschirm abbrennt. Als Redakteur, der Shooter ganz oben auf seiner Lieblingsgenre-Liste geparkt hat, gehört die Serie praktisch zum Grundwissen. Auf der anderen Seite aber macht **CoD** seit Jahren nahezu das Gleiche, driftet teilweise in dumpfe, sinnfreie Gewalt und abstrusen Patriotismus ab, dass mir die Lust am Weiterspielen vergeht. Diese Hassliebe wird sicher auch mit **Black Ops** weiterbestehen. Schimpfen werde ich bei Szenen voll plakativer Brutalität, jubeln bei den rasanten Schusswechseln, der erstklassigen Inszenierung und der grandiosen Atmosphäre. Ach, was wäre unser liebstes Hobby ohne ein **Call of Duty**.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Jürgen meint



„Heult doch!"

Ich kann es nicht mehr hören, wenn schon Monate vorher jeder rumheult „Das ist von Treyarch, das wird doooooooooooof!" – haltet doch einfach mal die Klappe, nicht jedes **Call of Duty** muss auch ein **Modern Warfare** sein! Na ja, wobei **Black Ops** schon irgendwie in diese Richtung geht, vor allem die Screenshots aus dem Eisareal könnten auch direkt aus **Modern Warfare 2** stammen. Egal, ein bisschen Klauen muss da schon erlaubt sein – immerhin haben die Jungs auch eine Menge guter eigener Ideen, auf deren praktische Umsetzung ich sehr gespannt bin. Ach ja, eines noch: KOOP FTW!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Screen-Info

Alle Screenshots in diesem Artikel stammen von einer frühen PlayStation-3-Fassung und geben die Grafikqualität des Spiels adäquat wieder.

Pro Evolution Soccer 2011

Kickst du noch richtig?

Genre: Sportspiel | Entwickler: Konami | Hersteller: Konami | Termin: Herbst 2010

Text: Wolfgang Fischer

Konami präsentierte wenigen Auserwählten das neue PES – wir haben's gespielt!

FAQ

*Was ist denn daran so ungewöhnlich, dass ihr **PES 2011** jetzt schon spielen durftet?*
Eine ganze Menge! Normalerweise haben wir erst um die Gamescom herum die Möglichkeit, das Spiel so ausführlich anzuzocken. Entsprechend „früh" und unfertig war dementsprechend auch die Version, die wir gesehen haben. Konami geht damit ein ziemliches Risiko ein, denn **PES 2011** ist weitaus mehr als ein simples Jahres-Update mit etwas besserer Grafik, einem neuen Spielmodus und verbessertem Lizenzpaket (wie in den letzten Jahren üblich). Die Entwickler haben diesmal gewaltig an der Spielmechanik geschraubt, um Ihnen mehr Freiheiten zu gewähren.

Es ist aber immer noch Fußball, oder?
Ja, wie gewohnt mit elf Spielern auf jeder Seite und einer virtuellen Lederkugel, der alle hinterhetzen.

Ich hab den Artikel nur kurz überflogen, aber warum schreibt ihr nur so wenig über die Grafik des Spiels?
Ganz einfach: Es wäre nicht fair, die Grafik anhand der Version, die wir gespielt haben, einzuschätzen. Zumal es sich um eine PS3-Fassung handelte, die außer dem neuen Blur in Zwischensequenzen keine anderen Effekte aufwies. Zudem war von den überarbeiteten Spielermodellen und neuen Animationen noch nicht viel zu sehen.



Mehr Kontrolle: Wie stark Schüsse und Pässe sind, sehen Sie anhand der neuen Anzeige unterhalb des ballführenden Spielers.

„**PES 2011** steht ganz im Zeichen von Freiheit und Veränderung." Große Worte von Shingo „Seabass" Takatsuka, seit vielen Jahren Kopf des Entwickler-Teams, bei der weltweit ersten Präsentation des mit Spannung erwarteten Fußballhits. Wir sind für Sie nach Japan gejettet, um uns anzuhören, was Seabass sonst noch zu erzählen hatte (siehe Interview auf Seite 55), und um einen exklusiven Blick in das Entwicklerstudio (siehe Extrakasten auf Seite 54) zu werfen, das erstmals seine Pforten für Journalisten öffnete. Aber noch wichtiger: Wir durften mehrere Stunden lang eine sehr frühe Fassung von **Pro Evolution Soccer 2011** spielen! Dabei wurde schnell klar, dass sich die Entwickler diesmal wirklich viel vorgenommen haben.

Totale Kontrolle

Das neue Pass-System orientiert sich an den manuellen Pässen früherer Versionen, erlaubt durch eine Stärkeleiste unterhalb der Spielfigur (siehe Bild oben) aber viel präzisere Zuspiele. Wir haben ein Stündchen gebraucht, um uns an das neue System zu gewöhnen, danach gingen uns kurze, lange und tödliche Pässe aber locker von der Hand. Und das war dringend notwendig, denn in der vorliegenden Fassung waren fast alle Spieler beim Sprint mit dem Ball derart lahm, dass gutes Pass-Spiel die beste Möglichkeit darstellte, die Abwehrreihen zu knacken und zum Torerfolg zu kommen. Wirkungslos sind Dribblings aber nicht geworden. Flinke Spieler mit guter Ballkontrolle wie Lionel Messi und ein gutes Dutzend anderer sind in der Lage, trotz gedrückter Sprint-Taste die Kugel sehr eng zu führen und sich mit feinen, präzisen Richtungsänderungen mithilfe des rechten Analogsticks einen Vorteil zu verschaffen.

Gut kombiniert

Alternativ zu den Pässen wird das neue **PES** ein überarbeitetes System für Kabinettstückchen und Finten bieten. Wenn Sie in **Pro Evolution Soccer 2011** die Schultertaste des Controllers gedrückt halten und den rechten Analogstick bewegen, führen Sie nun diverse Tricks aus, die sich erstmals zu regelrechten Combos aneinanderreihen lassen, um Gegenspieler so ins Leere laufen zu lassen. In der fertigen Version wählen Sie vor den Matches zwischen verschiedenen Trick-Voreinstellungen und dürfen diese selbstverständlich auch selbst konfigurieren. In der Fassung, die wir spielen durften, funktionierte dies schon sehr gut, wenngleich das Timing eine viel größere Rolle spielte als noch im Vorgänger.

Abwehrblock

Stellt sich die Frage: Wie soll man das verteidigen? Selbst daran haben die Entwickler gedacht und die Verteidigungssteuerung komplett überarbeitet. Zur Erinnerung: In **PES 2010** sprintete man einfach mit gedrückter Abwehrtaste in Richtung des Gegenspielers, um ihn zu „tackeln" und so an den Ball zu kommen. Das funktioniert in Zukunft nicht mehr. Stattdessen bietet das Spiel neue Optionen. Wenn Sie sich mithilfe des linken Analogsticks in Richtung des eigenen Tors bewegen, tippelt der Verteidiger automatisch rückwärtslaufend und schränkt so die Möglichkeiten des Gegenspielers enorm ein. Die Entwickler versicherten uns, dass 50-Meter-Sprint-Dribblings, wie man aus dem Vorgänger kennt und hasst, nicht mehr vorkommen werden.

Mehr taktische Optionen

Jetzt kommt es darauf an, das Angriffsverhalten des Kontrahenten zu „lesen" und im richtigen Moment den Zweikampf zu suchen. Sie können dem Angreifer den Ball abluchsen, indem Sie einfach stehen bleiben und den Gegner auflaufen lassen. Wer schließlich die Kugel behauptet, hängt von mehreren Faktoren ab, unter anderem von den physischen Voraussetzungen der beteiligten Kicker. Stellen Sie sich einfach vor, der robuste Bayern-Verteidiger Daniel van Buyten stellt sich Fliegengewicht Lionel Messi in den

Zu Besuch bei den Entwicklern

Konami lud uns nach Tokio ein, um **PES 2011** zu spielen, und erlaubte Journalisten erstmals, sich im Entwicklerstudio umzusehen. Wir haben bei unserer Tour durch die Abteilungen natürlich fotografiert, was ging, um Ihnen diesen exklusiven Einblick ebenfalls zu ermöglichen.

Hello and welcome to the PES Tour.

Thanks for taking time to see us. We hope your journey went well and you're excited to meet the team and play a very early version of PES2011.

The main purpose of the visit is to demo code, but we're also hoping we can get know you better, hear some of your feedback and of course spend sometime enjoying what Tokyo has to offer.

Now please get some rest and we'll see you in the morning.

Best,

Shingo 'Seabass' Takatsuka

Seabass

◄ Ein fußballbegabter Konami-Mitarbeiter zeigt im hauseigenen Motion-Capturing-Studio, wie die Entwickler realistische Bewegungen ins Spiel bringen.



◄ Produkt Manager Aki Saito (rechts) und Seabass präsentieren die wichtigsten Features von **PES 2011**.

► Tadaaki Tsunashima, verantwortlich für die Benutzeroberfläche, erklärt die Vorzüge des neuen Drag-and-Drop-Systems bei der Aufstellung.



▲ In diesem hervorragend ausgestatteten Aufnahmestudio unterlegen die Sound-Profis im Team Spielszenen mit passenden Sprüchen der Kommentatoren.

Weg. Es gibt noch eine weitere Option: Wenn Sie als Verteidiger den linken Analogstick in Richtung des ballführenden Angreifers bewegen und dazu die entsprechende Taste drücken, führen Sie ein Tackling aus. Dies ist jedoch sehr riskant, weil Sie dabei natürlich Gefahr laufen, von einem erfahrenen Kicker (das richtige Timing seinerseits vorausgesetzt) ausgespielt zu werden.

Tänzchen gefällig?

Diese verbesserte Ausgewogenheit von Abwehr und Angriff gibt Ihnen – zumindest in der Theorie – mehr taktische Möglichkeiten als noch in **Pro Evolution Soccer 2010** und sorgt obendrein für packendere Zweikämpfe. Und warum nur in der Theorie? Weil ausgerechnet die neuen Defensivoptionen nicht Bestandteil der uns vorliegenden Version waren. Schon enthalten, aber keineswegs ausgereift war das sogenannte Jostling. Damit ist das Drängeln bei Laufduellen gemeint. Das ist im Grunde nichts Neues, wurde aber für **PES 2011** überarbeitet, um den physischen Vorteil oder die Cleverness mancher Spieler realistischer in den Zweikampf einfließen zu lassen. In der Theorie ebenfalls eine tolle Neuerung, in der Praxis führte dies aber häufig dazu, dass die Streithähne noch Arm in Arm wie ein Pärchen beim Seniorentanzabend übers Feld schlichen, während die Kugel schon ganz woanders war.



Verwaschen: In Wiederholungen kommt ein Verwischeffekt (Blur) zur Anwendung, der für mehr Authentizität sorgen soll.

Viel Feinarbeit nötig

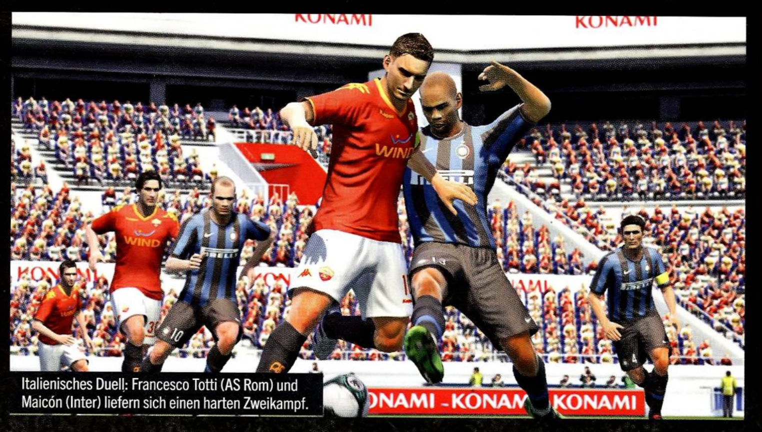
Weil wir gerade bei den Ungereimtheiten der von uns gespielten Version sind: Die noch unausgewogene Ballphysik produzierte ungewöhnlich viele Mondbälle und die Abwehrspieler-KI reagierte teilweise sehr träge auf die manuell geschlagenen Pässe in die Spitze. Zwischen Genie und Wahnsinn bewegten sich die Torhüter. Manchmal zeigten die Keeper unfassbar gute Reflexe, nur um danach einen Kullerball durchzulassen. Aber mal ehrlich, das alles störte uns angesichts des gelungenen neuen Spielgefühls und der vielen guten An-



sätze nicht wirklich. Schließlich haben Seabass und sein Team noch knapp ein halbes Jahr Zeit, um **Pro Evolution Soccer 2011** zu perfektionieren. Erst dann wird man auch sehen, ob das neue, aufgeräumt wirkende Menü-Interface mitsamt Drag-and-Drop-Funktion bei der Aufstellung seinen Zweck erfüllt und inwiefern sich die neuerdings einstellbare Spielgeschwindigkeit auswirkt.

Geh ins Netz

Was die Spielmodi angeht, versprach Seabass uns ebenfalls Neuerungen, wenngleich er sich mit Details zurückhielt. Die umstrittene Meisterliga erhält erstmals einen Online-Modus und wird abermals überarbeitet, um eine höhere Langzeitmotivation zu bieten. Was die Japaner aus der Champions-League-Lizenz machen, ist noch unklar. Wir hoffen aber, dass der entsprechende Modus keine Mogelpackung wie im vergangenen Jahr darstellt, als deutsche Mannschaften fehlten und ein Nachspielen des tatsächlichen Wettbewerbs so nicht möglich war.



Italienisches Duell: Francesco Totti (AS Rom) und Maicón (Inter) liefern sich einen harten Zweikampf.

Wolfgang meint

„Ich hoffe, dass Seabass und Co. der Umbruch gelingt."

Auf dem Papier klingen alle bisher bekannt gegebenen Neuerungen sinnvoll, teils sogar genial. Bei unserem Besuch funktionierte vieles gut, aber noch nicht optimal. Man musste auch als eingefleischter Fan etwas Zeit investieren, um sich an die neue Freiheit zu gewöhnen. Zudem waren einige Features noch nicht enthalten oder funktionierten nicht wie gewünscht. Letztlich wird es darauf ankommen, dass im fertigen Spiel die Balance stimmt und das **PES**-Feeling erhalten bleibt. Ob die Serie grafisch einen Schritt nach vorne machen wird, lässt sich noch nicht sagen. Mit dem Verwischeffekt in Wiederholungen (siehe Screens) konnten wir uns auch nach Stunden nicht anfreunden.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Interview mit PES-Legende Seabass

PES-Chefentwickler Shingo Takatsuka, genannt Seabass, über die Herausforderung, ein perfekt ausbalanciertes Fußballspiel zu erschaffen



Shingo „Seabass" Takatsuka zeigt sich kämpferisch.

PC ACTION: „Freiheit" und „Veränderung" sind die wichtigsten Schlagworte für PES 2011. Wie seid ihr darauf gekommen?

SEABASS: Wir haben uns für **PES 2011** eine ganze Menge vorgenommen. Wir wollen den Fans ein spannenderes Fußballerlebnis bieten als letztes Jahr. Um das zu erreichen, haben wir uns vorgenommen, Abwehr- und Angriffsspiel variabler zu gestalten, und dies geht nur, wenn wir dem Spieler mehr „Freiheit" in seinen Aktionen geben. Daraus ergibt sich das zweite Schlagwort „Veränderung" ganz automatisch. **PES 2011** stellt den größten Schritt für die Serie seit Jahren dar.

PC ACTION: Aber es ist doch jetzt bestimmt viel schwieriger, die Spielbalance optimal hinzubekommen – bei so vielen neuen Freiheiten?

SEABASS: Das ist jedes Jahr die größte Schwierigkeit. Vor allem in der Endphase der Produktion fließt da enorm viel Arbeit rein. Wie schwer es dieses Jahr sein wird, kann ich noch nicht sagen. Mein Gefühl sagt mir, dass die neuen Freiheiten, die Spieler und KI gleichermaßen betreffen, unsere Arbeit sogar erleichtern könnten. Aber von der Produktionsendphase sind wir ja noch ein paar Monate entfernt.

PC ACTION: Der Lernaufwand bei PES 2011 ist für Einsteiger und Profis enorm. Glaubt ihr, dass manche Spieler mit so viel Freiheit überfordert sein und das Spiel deswegen vielleicht nicht so gut finden könnten wie die Vorgänger?

NAME: Die Steuerung ist jetzt noch intuitiver und wir glauben, dass dies sowohl Profis als auch Neulinge ansprechen wird. Uns ist aber durchaus bewusst, dass Kenner der Serie sich umstellen müssen. Aber das geht in der Regel sehr schnell und dauert nur wenige Matches. Als Ausgleich dafür wird **PES 2011** deutlich mehr Tiefgang für all diejenigen bieten, die noch mehr aus ihrem Spiel herausholen wollen. Damit bleiben wir einem Grundsatz der Serie treu: Einfach zu erlernen, schwer zu meistern.

„PES 2011 stellt den größten Schritt für die Serie seit Jahren dar."

Im Einzelspieler-Modus wird man viele Einheiten kommandieren, die Blizzard für den Multiplayer entfernt hat.

Screen-Info

Die Screenshots in diesem Artikel stammen von Entwickler Blizzard und wurden direkt beim Spielen aufgenommen. Sie sind also zu 100 % ungeschönt und zeigen das Spiel bei maximaler Detailstufe.

Starcraft 2: Wings of Liberty

Einzelschicksal

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Blizzard Entertainment | Hersteller: Blizzard Entertainment | Termin: 27. Juli 2010

Text: Felix Schütz

Vor dem Test warfen wir noch mal einen Blick auf die Solo-Kampagne.

Natürlich könnte man ewig darüber streiten, ob **Starcraft 2** nun zu altbacken, zu konservativ ist. Denn zumindest im Mehrspieler-Modus traut sich Blizzard tatsächlich überraschend wenig: Klassisch und knallhart wie eh und je, so präsentiert sich der Multiplayer in der Beta-Version, die viele Spieler bereits antesten konnten. Aber: Der Multiplayer ist „nur" ein Teil von **Starcraft 2: Wings of Liberty**! Wer dem Echtzeitstrategie-Spiel Ideenlosigkeit vorwirft, hat nämlich offenbar noch nie die Story-Kampagne ausprobiert. Wir hingegen haben bereits etwa ein Drittel der Einzelspielermissionen angetestet und konnten uns so bereits einen guten Eindruck davon verschaffen, warum Blizzard so stolz auf seine Kampagne ist.



In der Waffenkammer darf man seine Truppen in Großaufnahme bestaunen.

Drei Rassen, drei Spiele

Wer's noch nicht wusste: **Starcraft 2** ist eine Trilogie, eine epische Story, verteilt auf drei Spiele. Den Anfang macht **Wings of Liberty**, das den ersten Akt der Handlung aus der Sicht der Terraner erzählt. Die beiden nächsten Spiele, die erst in ferner Zukunft erscheinen werden, liefern dann die Zerg- und Protoss-Kampagnen nach.

Vielfältig und spannend

Grundsätzlich ist die Terraner-Kampagne nicht ganz so offen, wie sie vor Jahren einmal angekündigt war. Es gibt beispielsweise keine interaktive Sternenkarte mehr, stattdessen wählt man seinen Einsatz einfach in einem schlichten Übersichtsbildschirm aus. Allerdings ist der Missionsverlauf nicht streng vorgegeben, hin und wieder darf der Spieler selbst entscheiden, welchen Auftrag er zuerst angehen will – manche Einsätze sind außerdem optional. Blizzards Faustregel: Jede Mission muss eine eigene Spielidee, ein eigenes Konzept bieten. So spielten wir etwa einen Auftrag, in dem wir aus mehreren Ruinen ein seltenes Gas extrahieren sollten. Während unsere Arbeitereinheiten ans Werk gingen, griffen Protoss-Krieger vom Boden und von der Luft aus an. Unsere Aufgabe war es nun, die Arbeiter zu schützen und gleichzeitig die Protoss daran zu hindern, die Gasquellen zu versiegeln. Das war zwar nicht allzu aufregend, aber doch sehr unterhaltsam.

In einer anderen Mission sollten wir mit einem riesigen Bohr-Laser den Eingang zu einem Protoss-Tempel freischießen. Das Coole daran: Wir konnten den Laser auf Wunsch auch einfach auf feindliche Einheiten und Gebäude lenken – nur so ließen sich die starken Angriffe der Protoss-Archons uns Transportschiffe abwehren. Gut und kurzweilig!

Zudem spielten wir erstmals eine Mission der Protoss-Minikampagne, die Blizzard für **Wings of Liberty** versprochen hat. Die Entwickler haben diese Aufträge hübsch in die Terraner-Handlung eingebunden: An einem Punkt in der Kampagne wird ein Video eingespielt, in dem James Raynor, der Held des Spiels, einen mystischen Kristall erhält. Damit kann er die Erinnerungen seines

Einheiten und Gebäude rüstet man in diesem Bildschirm auf – es wird nicht möglich sein, sämtliche Upgrades im einem Spieldurchlauf freizuschalten.

Per Forschungssystem schaltet man zwischen den Missionen neue Technologien frei: Links ist der Baum für Protoss-Technologie zu sehen, rechts der für die Zerg.

Mehr als 30 Minuten an atmosphärischen Videosequenzen werden in Echtzeit von der Spiel-Engine berechnet. Die Qualität der kurzen Filmchen ist erstklassig!

Jede Mission soll eine Besonderheit besitzen – in diesem Einsatz nutzen wir etwa einen riesigen Bohrlaser, um einen Tempeleingang freizuschießen.

Protoss-Freundes Zeratul nachspielen, in Form einer speziellen Mission: Hier steuert man den Protoss durch eine Zerg-verseuchte Ruine, muss Spezialfähigkeiten wie Teleportation und Lähmfelder nutzen, um sich an Patrouillen vorbeizuschleichen und Artefakte zu finden. Wir finden: eine schöne Abwechslung zum Terraner-Alltag, deren Gameplay angenehm an manche Helden-Mission aus **Warcraft 3** erinnert!

Noch mehr Spielzeuge!

Nun ist auch geklärt, wie das angekündigte Söldner-System funktioniert. Zwischen den Missionen kann der Spieler neue Auftragssoldaten für seine Armee verpflichten. Um sie einzusetzen, muss man in einer Mission ein neues Gebäude errichten, das Söldner-Camp. Dort lassen sich die Spezialeinheiten rekrutieren, wenn auch mit Einschränkungen: Sie sind nicht nur teuer, sondern stehen pro Mission auch nur wenige Male zur Verfügung. Ihr hoher Preis ist dennoch fair, denn diese Elite-Soldaten sind sowohl schlagkräftig als auch ohne jede Bauzeit verfügbar.

Obendrein wird man reichlich Einheiten befehligen, die zwar nicht im Mehrspieler-Modus gebaut werden können, dafür aber ein fester Bestandteil der Singleplayer-Kampagne sind. Beispielsweise feiern beliebte Klassiker wie der Goliath oder der Medic aus dem ersten **Starcraft** ihre Rückkehr, außerdem kommen auch brandneue Truppen wie der Diamondback-Schwebegleiter hinzu.

Bastelstunde

Bestreitet man nicht gerade eine Mission, ist man als Held Raynor auf seinem Raumschiff unterwegs. Auf dieser Spielebene hat sich Blizzard tatsächlich einiges einfallen lassen, um **Starcraft 2** deutlich von seinem Vorgänger abzuheben: Zum Beispiel verdient man nun für jede Mission Credits, mit denen man seine Einheiten und Gebäude aufrüsten kann. So erhalten Fahrzeuge etwa bessere Panzerung und Bunker werden mit automatischen Geschützen ausgestattet. An Bord von Raynors Raumschiff befindet sich auch ein Labor, in dem man neue Technologien freischalten darf. Dazu muss man während der Missionen – das ist optional – Protoss-Artefakte und Zerg-DNA-Proben sammeln. Hat man genug davon auf dem Konto, wird ein neuer Forschungslevel in einem von zwei Technologiebäumen freigeschaltet. Auf jedem neuen Level muss man sich dann zwischen zwei Technik-Upgrades entscheiden – darunter auch zusätzliche Einheiten wie das altbekannte Forschungsschiff oder neue Gebäude wie der Perdition-Flammenwerferturm.

Tolle Inszenierung

Zwischen den Einsätzen erzählt Blizzard eine spannende Story rund um Raynors Rebellentruppe. Dabei kommen neben gut inszenierten Dialogen und einigen spektakulären Rendervideos auch über 30 Minuten an echtzeitberechneten Filmsequenzen zum Einsatz. Und die sehen super aus! Detailreiche Charaktere, stimmungsvolle Beleuchtung und ein toller Soundtrack sorgen für Gänsehaut vor dem Bildschirm.



Felix meint

„Die Kampagne ist genau das Richtige für mich!"

Ich habe **Starcraft 2** eine ganze Weile in der Mehrspieler-Beta gespielt. Und wenn ich mal nicht gerade aufs Maul bekam, hatte ich wirklich Spaß damit: Der Multiplayer ist schnell, klassisch und toll designt – ich glaube, **Starcraft**-Fans werden ihn sehr mögen. Mir persönlich ist der Einzelspieler-Modus aber wichtiger – und was ich bislang davon gespielt habe, war super! Spannende Cutscenes, flotte Dialoge, dramatische Ereignisse – schon die ersten zehn Missionen waren voll davon. Schön düster inszeniert und mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Auch das Forschungs- und das Upgrade-System gefallen mir gut. Beide mögen zwar nicht sonderlich innovativ sein, doch motivierend sind sie allemal. Wenn die Kampagne nun durchgängig abwechslungsreich bleibt und auch das Story-Finale nicht enttäuscht, werde ich ab dem 27. Juli sehr, sehr glücklich sein.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

So testen wir

Welche Ideen und Grundsätze stecken hinter der PC ACTION? Wir klären auf:

PC ACTION: Unsere Vorsätze

1. Wir wollen Action! Immer!
Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.

2. Das Leben ist ernst genug!
Deshalb steht der Lesespaß an erster Stelle! Wir wollen Sie informieren, aber auch unterhalten!

3. Ehrlichkeit schreiben wir groß!
Und das nicht nur, weil das ein Substantiv ist. Wir sagen Ihnen rundheraus, wann und aus welchem Grund unsere Tests nicht unter Laborbedingungen stattfinden konnten, aus welcher Version die Screenshots stammen und welche ihrer Versprechen die Hersteller nicht gehalten haben.

4. Wir verlängern Ihren Spielspaß!
Sie wollen mehr Futter? In diesem Magazin finden Sie zusätzlich die besten Modifikationen und Karten zu Ihren Lieblingsspielen!

5. Wir beißen Sie nicht!
Schreiben Sie uns! Wir beantworten jeden Leserbrief seriös – nur nicht im Heft! Aber Vorsicht: Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade!

Awards



„Geiles Stück!"-Award
Diesen heiß begehrten Preis bekommt jede Softwareperle ab 85 Prozent Spielspaß.

Spiel des Monats
In jeder Ausgabe küren wir ein Spiel, das etwas ganz Besonderes ist, mit diesem Preis!

Die Module



Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

INFO – Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwickler-Porträt bis zum Vergleich mit anderen Genre-Vertretern.

PRO – An den Pro-Modulen können Sie auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir am Spiel toll fanden. Ergo: Was grün ist, rockt!

CONTRA – In den Contra-Modulen wird draufgehauen. Hier sagen wir Ihnen ungeschönt, was am Spiel nervt und so die Wertung drückt.

Die Wertungsgrenzen

Wertung	Bedeutung
90-100%	Herausragend: Wer bei diesem Spiel keinen Spaß hat, sammelt besser Muscheln oder Briefmarken.
80- 89%	Sehr gut: Selbst Genre-Neulinge könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
70- 79%	Gut: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger sowieso.
60- 69%	Befriedigend: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein …
50- 59%	Ausreichend: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
40- 49%	Mangelhaft: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 39%	Ungenügend: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	31.02.2010
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Hakenkreuze, Blut, abgetrennte Körperteile, Waffen und Gegner wurden entfernt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit 2,5 GHz, 1 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte, 3 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, Capture the Flag, Last Man Standing, Coop-Modus (Kampagne)

MAX. SPIELERANZAHL	64
SPIELMODI	7
SPLITSCREEN	Ja
VOICECHAT	Ja

Der Infokasten
Hier finden Sie alle harten Fakten zum Spiel. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis zu den Mehrspieler-Optionen. Besonderheiten heben wir hervor.

Die Meinung
Sie bekommen von uns immer unsere ehrliche Meinung. Und: Wir sagen Ihnen klar, mit welchen Gefühlen wir in den Test gingen. Schließlich hat jeder seine Vorurteile!

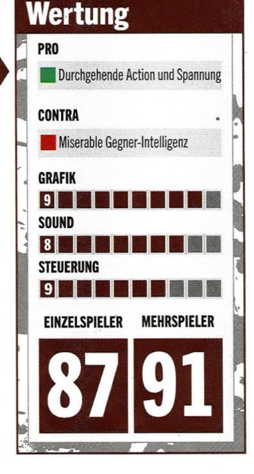
Die Wertung
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst hier die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

PC ACTION-Tester meint

„Für dieses Spiel verkaufe ich meine Ex-Freundin!"

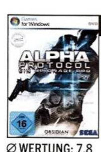
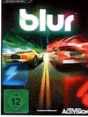
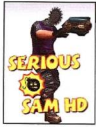
Mein Vorurteil ▸ Der erste Teil war spannend wie eine Bundestagsdebatte, deshalb habe ich von diesem Teil der Reihe nicht so viel erwartet.

Doch hier kracht's und scheppert's an jeder Ecke und ständig fliegt was in die Luft. Es vergeht keine Sekunde, ohne dass irgendwas Spannendes passiert. Schade nur, dass mein bleihaltiges Abenteuer schon nach drei Stunden in einem langweiligen Abspann gipfelt. 45 Euro dafür sind eine Frechheit! Zum Glück hält mich der Mehrspielermodus wesentlich länger bei der Stange.



Meinungsmache

Vorsicht, subjektiv! Was denkt die Crew über die Spiele des Monats?

Spiel	Wolfgang Fischer 	Alexander Frank 	Jürgen Krauss 	Christoph Schuster 	Marc Brehme 
 **ALPHA PROTOCOL** (Test S. 60) – ⌀ WERTUNG: 7,8	Ein Agenten-Thriller, dessen Gameplay an **Mass Effect 2** erinnert? Haben! Nur doof, dass der Titel wie eine lieblose Konsolenportierung aussieht. **7**	Den Geheimagenten aus **Alpha Protocol** finde ich lebendiger als den aus **Splinter Cell**, aber seine Grafik wirkt antiquiert. **8**	Geheimniskrämerei, viel Krachbumm und ein bisschen Story – jepp, ich denke, ich und **Alpha Protocol** werden gute Freunde. **8**	Fürs Protokoll: Ich mag's zwar wirklich, prophezeie dem Teil aber seit jeher einen finanziellen Flop. Bitte belehren Sie mich eines Besseren! **8**	Gerade die Möglichkeit, Gespräche auf gänzlich verschiedene Art zu führen, schreit geradezu danach, es mehrmals durchzuspielen. **8**
 **BLUR** (Test S. 66) – ⌀ WERTUNG: 7,64	Gleich zwei Rennspiele in einem Monat? Ja, ist denn schon wieder Weihnachten? In Sachen Mehrspieler-Action ist **Blur** mein Favorit! **8**	Das gute, alte **Mario Kart**-Prinzip funktioniert auch auf dem PC erstaunlich gut. Kollege Krauß vermisst aber die Prinzessin als Spielfigur. **9**	**Blur**? Ist das nicht eine höchstens halbgute Britpop-Kapelle aus den Neunzigern? Neee, dann doch lieber Oasis! Und **Split Second**! **6**	Eigentlich find ich's ja vom Spielerischen her recht cool, aber dieses homoerotische Neonfarben-Design taugt mir gar net … **7**	So wie Herr Fischer dachte ich auch. Erst ewig nix, dann beide gleichzeitig. Na suuuper … Und ja: Fischer hat Recht: **Blur** ist Mehrspieler-King … **8**
 **SPLIT SECOND: VELOCITY** (Test S. 70) – ⌀ WERTUNG: 8,4	Racer Nummer 2 glänzt mit grandiosen Explosionen und unfassbar abwechslungsreichen Rennen. Das Spiel für Solo-Raser. **9**	Wenn ich in echt so fahren würde, wäre ich nach fünf Metern meinen Führerschein los – posthum. Vielleicht macht's deshalb so viel Spaß! **9**	Jepp, das gefällt mir schon besser – schön viel Geschepper statt nerviger Neon-Effekte. Arcade-Rennaction at its best! **8**	Rennspiele müssen wie Rock'n'Roll sein – dreckig, hart und explosiv! Sorry **Blur**, in der Hinsicht hat **Split/Second** deutlich die Nase vorn. **8**	… wohingegen **Split Second: Velocity** meine pyromanische Ader eher an einsamen Abenden ohne Internetverbindung befriedigt. Kawumm! **8**
TROPICO 3: ABSOLUTE POWER (Test S. 74) – ⌀ WERTUNG: 6,6	Jaaa, so macht das Knechten von Untergebenen richtig Spaß! Und die Redaktion atmet auf, weil ich meine Opfer jetzt in der Karibik finde. **7**	Es gibt etwas, was mich am Genre „Aufbau-Strategie" stört, und zwar Aufbau-Strategie. Drum juckt mich dieses Add-on nicht im Geringsten. **5**	Statt mich über langweilige Spiel-Add-ons auszulassen, grüße ich an dieser Stelle lieber einen Ex-Kollegen: Hallo, Dennis! **5**	Fehlt bloß noch ein neues **Dungeon Keeper** und **Evil Genius**, dann spränge mir mein tiefschwarzes Herz wohl vor Freude aus dem Brustkorb. **8**	Endlich kommt das Add-on. Ich hatte ja schon Entzugserscheinungen. Nun darf ich endlich wieder Weltherrschaft spielen. Hurra! **8**
 **SERIOUS SAM HD: THE 2ND ENCOUNTER** (Test S. 76) – ⌀ WERTUNG: 6,2	Oldie, but Goldie oder grafisch aufgemotzter Dauerballerkrampf? Für mich eher Letzteres … ich konnte mit diesem Sam nie viel anfangen. **6**	Ich mag solche hirnlosen Ego-Shooter. Sie kosten nicht viel und eignen sich daher gut als Geschenke für Menschen, die mir egal sind. **6**	Eine richtige Sam-Schwemme hier in letzter Zeit: Sam Fisher, **Serious Sam**, **Sam & Max** … fehlt nur noch ein Sam-basimulator. **6**	Eigentlich mag ich **Serious Sam**. Und eigentlich mag ich Remakes. Aber das hier lässt mich irgendwie überraschend kalt. Wo bleibt bitte Teil 3? **6**	Ehrlich: Früher fand ich's besser. Aber was weiß ich schon? Ich fand ja auch den Trabbi gut und Muckefuck-Kaffeeersatz (cooles Wort, was?) … **7**
 **AGE OF CONAN: RISE OF THE GODSLAYER** (Test S. 78) – ⌀ WERTUNG: 4,4	Totgesagte leben länger. Das erste Add-on zu Funcoms Online-Barbarengeknüppel zeigt, dass sich in Conans Welt überraschend viel getan hat. **8**	Da ich nach (Online-)Rollenspielen so süchtig wie nach Kaffee bin, komme ich um diese Erweiterung nicht herum. **8**	Conan ist für mich untrennbar mit Arnie Schwarzenegger verknüpft – und da der dieses Add-on nicht synchronisieren wollte: **1**	Braucht kein Mensch! Liebe Entwickler, kommt endlich von diesem unsäglichen MMO-Trip runter und macht lieber ein geiles Hack & Slay draus. **2**	Der einzige Conan, den ich kenne, war ein Barbar und regiert heute Kalifornien. Deshalb ist mir auch das Add-on ziemlich schnuppe. **3**
THE MISADVENTURES OF P.B. WINTERBOTTOM (Test S. 81) – ⌀ WERTUNG: 6,0	Puzzle-Spielchen in Schwarz-Weiß mit doofem Namen, das Knobelfreunde aber schnell in seinen Bann zieht. Und günstig ist es auch noch! **7**	Seit der 20-Stunden-am-Stück-Überdosis an **Puzzle Quest** kann ich so was nicht sehen, selbst wenn das Spiel einen Knobelpreis verdient hätte. **5**	Ich habe keine Ahnung, was ich hier reinschreiben soll. Wie wäre es mit klassischer Musik? Tadadada, tadadada, taddaaaadddadaaa … **5**	Cooler und günstiger Knobelspaß, der mich noch viel mehr begeistert hätte, wenn es in dem Genre nicht schon das Über-Spiel **Braid** gäbe. **7**	Die zig Klone im Spiel haben mich auf eine Idee gebracht. Ich brauche auch dringend welche. Für die Arbeit, Rasenmähen, Behördengänge … **6**

Alpha Protocol

Der Spion, den wir lieben!

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Obsidian Entertainment | Hersteller: SEGA | Termin: 28.05.2010

Text: Christian Schlütter



Ein vielschichtiges und actionreiches Rollenspiel mit kleinen Mängeln



*Worum geht es in **Alpha Protocol**?*
In **Alpha Protocol** verkörpern Sie Michael Thorton. Der ist gerade von der Akademie gekommen und wird direkt von der Geheimorganisation Alpha Protocol verpflichtet, um einen Waffendeal in Saudi-Arabien zu verhindern. Blöd nur, dass dabei alles schiefgeht und Thorton daraufhin als Sündenbock herhalten soll. Von den eigenen Leuten gejagt, hetzt Thorton quer über den Globus, um einer weltweiten Verschwörung auf die Schliche zu kommen und seinen Namen reinzuwaschen.

*Klingt doch geil! Ist es also so ein cooles Actionspiel wie **Splinter Cell: Conviction**?*
Nein. Obwohl bei **Alpha Protocol** ordentlich geballert wird, ist es tief innen drin ein Rollenspiel. Sie entwickeln Ihren Charakter weiter, knacken Schlösser, sammeln Informationen, führen Dialoge und erstehen immer bessere Waffen und Rüstungen. Und ob Sie im Kampf treffen, bestimmt nicht nur Ihr Abzugsfinger, sondern ein komplexes Regelwerk, das im Hintergrund abläuft. Trotzdem liefert **Alpha Protocol** Action am laufenden Band.

Klingt nach einer komplizierten Produktion! Wer hat das denn gemacht?
Verantwortlich für **Alpha Protocol** ist das Entwicklerstudio Obsidian Entertainment aus Kalifornien. Aus demselben Hause kamen bereits **Neverwinter Nights 2** samt Erweiterungen und **Star Wars: Knights of the Old Republic 2**. Mit Rollenspielen kennen sich die Jungs also aus. **Alpha Protocol** ist allerdings das erste Spiel der Kalifornier, das ohne bekannte Marke auskommt und im Studio komplett eigenständig designt wurde.

Wo sind die lustigen Bildunterschriften hin?
Die hat das Redaktionsmurmeltier Elfi aufgefressen, kurz bevor es mit dem Hausmeister Werner nach Gran Canaria durchgebrannt ist. Das war vielleicht eine lustige Geschichte! Elfi wollte eigentlich im Herbst in der Nürnberger Innenstadt ein Fachgeschäft für Zwergen-Berufskleidung eröffnen. Aber als Werner dann die 100.000 Euro bei der Lidl-Tombola gewann …

Ach, vergesst es!
Was denn????

PRO Action!

Obwohl **Alpha Protocol** ein waschechtes Rollenspiel ist, ist hier teilweise mehr Action angesagt als auf der Hochzeitsreise von Mister T. und Lara Croft ins afghanische Bergland. Immer wieder kommt es zu wilden Ballereien, Sie treten mit Raketenwerfern gegen Hubschrauber und Panzer an oder prügeln sich mit coolen Moves durch eine Reihe von Wachleuten. Zwischendurch seilen Sie sich im Kugelhagel von einer Brücke ab oder sprinten und rollen von Deckung zu Deckung. Da kommt echtes Kino-Feeling auf!

Ziel mal wieder!

Alpha Protocol hält immer gut die Waage zwischen Rollenspiel und Ego-Shooter. Denn um den Gegner zu treffen, brauchen Sie nicht nur einen schnellen Abzugsfinger und ein gutes Auge. Vielmehr müssen Sie in Deckung gehen und lange genug zielen, um einen tödlichen Treffer anzubringen. Zudem entscheiden die Fähigkeiten Ihres Helden mit der jeweiligen Waffe über Erfolg oder Misserfolg. Nur wer mit der Art Schießeisen, die er gerade in Händen hält, Erfahrung hat, setzt den Gegner schnell schachmatt.



► Am Ende des ersten Kapitels tritt Thorton mit Raketenwerfern gegen einen Panzer an.

▼ Schießereien gehören zum Tagesgeschäft eines echten Agenten.

PRO Entscheidungsfreiheit



Auch in Dialogen müssen Sie immer wieder schwere Entscheidungen treffen. Hier können wir den überwältigten Zwischengegner auch einfach abknallen.

Ob „Hey, wir sparen hier einfach beim U-Bahn-Bau", „Nimm doch einfach meine Kreditkarte mit, Schatz" oder „Ja, ich will dich heiraten!": Unbedachte Entscheidungen haben manchmal verheerende Auswirkungen. Und das ist nicht nur im echten Leben so, sondern auch in **Alpha Protocol**. Obsidians Rollenspiel haut Ihnen Ihre Entscheidungen dermaßen um die Ohren, dass Ihnen Hören und Sehen vergeht. Dabei geht es nicht um Wahlen wie „ja" oder „nein", sondern um moralische Dilemmas. Die geile Schnitte retten oder ein Museum voller Zivilisten? Den Waffenhändler ans Messer liefern oder sich von ihm bestechen lassen? Die gefesselte sexy Söldnerin erschießen oder lieber Sex mit ihr haben? Na ja, Sie wissen schon. Jedenfalls hat jede Ihrer Entscheidungen, und sei sie auch noch so klein, Einfluss auf die nächsten Missionen und auf den gesamten Storyverlauf. Das motiviert ungemein.

PRO Abwechslungsreiche Spielumgebungen

Reisen macht Spaß! Jedenfalls wenn man nicht als polnisches Staatsoberhaupt in klapprigen Flugzeugen herumzuckelt. Michael Thorton hat solche Probleme nicht. Als waschechter Agent hat er die Lizenz zum Fliegen erster Klasse und in jeder Stadt eine neue Luxuswohnung. **Alpha Protocol** schickt Sie quer durch die Welt. Während die erste Episode in Saudi-Arabien spielt, besuchen Sie später Taipeh, Moskau und Rom.



In Taipeh schauen wir von einer Brüstung auf die Kundgebung des Präsidenten herab.

Sieht gut aus!

Die Spielumgebungen sind dabei abwechslungsreich gestaltet und warten immer wieder mit Aha-Effekten auf. In Taipeh blicken Sie auf einen Platz hinunter, auf dem der Präsident eine Ansprache hält, in Rom jagen Sie eine archäologische Ausgrabungsstätte in die Luft und in Moskau liefern Sie sich auf einer Yacht eine wilde Schießerei mit Gangstern. Sie sehen also in jedem Spielabschnitt etwas Neues und bleiben so bei der Stange.



Von wegen feinfühlig: In Rom sprengt Thorton eine historische Stätte in die Luft.

INFO So spielt sich Alpha Protocol

Alpha Protocol ist eine Mischung aus Rollenspiel, Ego-Shooter und Schleichpassagen. Wir zeigen Ihnen die Kernelemente des Spiels.



2 AUSRÜSTEN
Vor jeder Mission können Sie neue Ausrüstungsgegenstände, Waffen und Rüstungen kaufen. Die Werte werden automatisch mit dem gerade benutzten Gegenstück verglichen.



1 INFORMATIONEN SAMMELN
Im Gespräch mit Ihrem Händler erhalten Sie die Grund-Infos. Weitere Details bekommen Sie auf dem Schwarzmarkt oder durch Verhöre. In der Mission haben Sie dann zum Beispiel eine Übersichtskarte parat oder kennen alternative Wege in ein Gebäude.



3 SCHLEICHEN
Natürlich steht es Ihnen frei, mit wehenden Fahnen in die Schlacht zu rennen. Oft kommen Sie aber leichter voran, wenn Sie ungesehen zum Zielort gelangen, sich an Feinde heranschleichen und diese dann über einen kurzen Tastendruck ausschalten.

PRO Informationen


Gerade in Gesprächen erhalten Sie wichtige Infos …

Sie sind gestern nach Hause gekommen und haben nur einen Zettel mit der Aufschrift „Ich verlasse dich, du Langweiler. Ich habe seit Monaten ein Verhältnis mit dem Poolreiniger!“ gefunden? Na, dann wissen Sie ja, wie wichtig Informationen sind. In **Alpha Protocol** bauen Sie ein Netzwerk von Informanten auf und bekommen so wichtige Details zu Einsätzen, Charakteren und Fraktionen. Wie viel Sie erfahren, hängt davon ab, wie sehr Ihnen die Nichtspielercharaktere vertrauen.

Wissen ist Geld

Über ein E-Mail-System dürfen Sie zudem Nutzen aus Informationen ziehen. Durch Dossiers bekommen Sie neue Dialogoptionen. Manche Informationen können Sie für gutes Geld verkaufen.

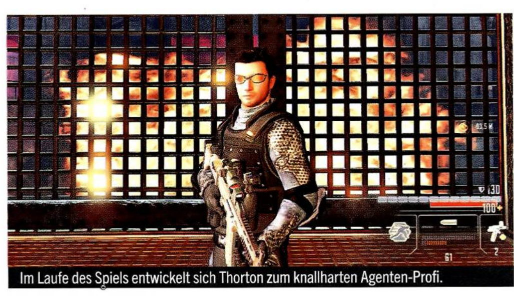

… die Sie dann per E-Mail an die Presse verkaufen.

PRO Charakterentwicklung

Ganz wichtig für ein gutes Rollenspiel ist der Charakter. Denn wenn Sie sich mit der Partnerin nicht verstehen, kann die sich so oft sie will als stark geschminktes, bosnisches Animiermädel verkleiden – spannender wird es dadurch nicht. Spaß beseite: Die Charakterentwicklung geht bei **Alpha Protocol** unkompliziert und trotzdem komplex vonstatten. Für jede geglückte Aktion – ob Sie nun einen Gegner umlegen oder sich in einem Gespräch geschickt anstellen – bekommen Sie Erfahrungspunkte, die wiederum zum Stufenanstieg führen. Wenn Michael einen Level aufsteigt, dürfen Sie einige Punkte auf verschiedene Fähigkeitsgebiete wie Technikverständnis, Schrotflinten oder Zähigkeit verteilen. Nach dem ersten Kapitel wählen Sie eine Spezialisierung und können danach einige Attribute höher steigern als gewöhnlich. Spione zum Beispiel erklimmen beim Tarnen, Pistolengebrauch und Kampfsport anstatt Level 10 Level 15. Jede Veränderung wirkt sich merkbar auf das Spielgeschehen aus. So soll es sein!

Da hast du einen Vorteil

Während des Spielens bekommen Sie zudem immer wieder sogenannte Vorteile. Wer zum Beispiel 75 Gegner ungesehen um die Ecke bringt, schleicht in der Folge 20 Prozent lautloser durch Wald und Flur. Da diese Vorteile im Minutentakt am unteren Bildschirmrand aufblinken, haben Sie nicht nur das Gefühl, Ihren Charakter ständig weiterzuentwickeln. Sie werden dadurch auch angespornt, eine Mission besonders gut zu meistern.


Im Laufe des Spiels entwickelt sich Thorton zum knallharten Agenten-Profi.



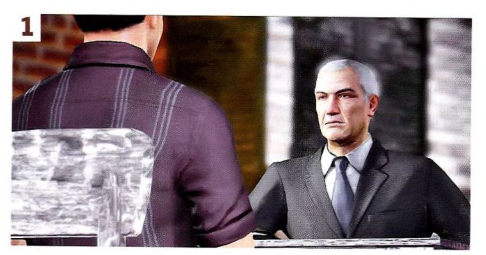
4 BALLERN
Ganz ohne Waffengewalt werden Sie **Alpha Protocol** nicht beenden können. Dabei kommt es weniger auf einen schnellen Abzugsfinger als auf Ihre Fähigkeiten in der jeweiligen Waffengattung an. Außerdem sollten Sie sich viel Zeit zum Zielen nehmen.

6 AUFLEVELN
Für fast jede Aktion in **Alpha Protocol** bekommen Sie Erfahrungspunkte. Steigen Sie im Level auf, dürfen Sie Thorton nach der Mission neue Fähigkeiten spendieren. Die Änderungen wirken sich dabei deutlich aufs Spielgeschehen aus. Durch die mit kleinen Dreiecken markierten Stufen bekommen Sie zudem aktivierbare Skills und laufen so zum Beispiel kurzzeitig völlig geräuschlos.

5 GADGETS NUTZEN
Typische Hilfsmittel wie Granaten oder Erste-Hilfe-Kästen finden Sie auch in **Alpha Protocol**. Wer Punkte in die Fähigkeit Technik steckt, kann aber noch komplexere Gerätschaften wie einen Ablenkungssender benutzen.

PRO Charaktere und Story

Alpha Protocol schickt Sie auf eine wahre Achterbahnfahrt im Stile von **24** und **Die Bourne Identität**. Sie wissen nie genau, welcher Person Sie trauen können, und immer, wenn Sie glauben, das Spielchen durchschaut zu haben, wartet wieder eine Überraschung auf Sie. Die Charaktere, auf die Sie treffen, sind zudem unterhaltsam, oft skurril, aber immer glaubwürdig und reagieren angemessen auf Ihr Verhalten. So hält Alpha Protocol den Spannungsbogen bis zum Ende konstant hoch.







1. In Rom will uns der Geschäftsmann Marburg einschüchtern.

2. In Flash Forwards wird Thorton vom Bösewicht Leland verhört.

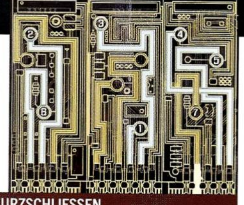
3. Die deutsche Söldnerin SIE findet Gefallen an Thorton.

CONTRA Die Minispiele

Typisches Problem mit Minispielen: Was als Auflockerung gedacht ist, wird mit zunehmender Spieldauer nervig. Die Minispiele in **Alpha Protocol** kranken zudem an der Konsolenherkunft.

HACKEN
Aus einem Haufen sich bewegender Zahlen und Buchstaben sollen Sie zwei bestimmte Ziffernreihen heraussuchen. An der Konsole schon schwer, am PC aufgrund der hakeligen Mauseinbindung sehr frustrierend – gerade weil Sie diese Aktion oft brauchen.





KURZSCHLIESSEN
Sie sollen die Kabelverbindungen in einem Stromkasten nachvollziehen und der Reihe nach die Anfänge der nummerierten Kabel anklicken. Zu Beginn noch simpel, wird es unter Zeitdruck später immer schwerer. Dieses Minispiel funktioniert aber auch am PC problemlos.

TÜRSCHLOSS KNACKEN
Um das Schloss zu knacken, müssen Sie die einzelnen Zylinder nach oben und unten verschieben und im richtigen Moment die Maustaste klicken. Mit dem Gamepad müssen Sie per Trigger die Balance halten, die Maus hingegen schieben Sie einfach in die richtige Position. Zu leicht!



PC ACTION-Testlogbuch

Alpha Protocol
Wie ein fesselndes Agenten-Rollenspiel beinahe sowohl die Erde als auch eine Erotiksammlung zerstörte

CHRISTIAN SCHLÜTTER



FREITAG, 7.5.2010 I 12:30 UHR
Heute erreicht uns die Testversion zu **Alpha Protocol**. Pünktlich zum Wochenende, na, besten Dank, Sega! Da mein Heimrechner damit beschäftigt ist, ~~illegale~~ Videos aus dem Internet zu laden, leihe ich mir von den Hardware-Kollegen ein High-End-Notebook aus, um **Alpha Protocol** zu Hause zu spielen.

SAMSTAG, 8.5.2010 I 10:19 UHR
Ich schmeiße das Mega-Notebook an. Der Stromverbrauch dämpft augenblicklich das Licht im Raum, der Lüfter erinnert an ein Industriegebläse. **Alpha Protocol** hingegen erweist sich als cooles, actiongeladenes Agenten-Rollenspiel. Ich bin begeistert!

SONNTAG, 9.5.2010 I 23:45 UHR
Nach zwei durchgespielten Tagen sehe ich den Abspann und will direkt noch einmal anfangen. Wie die Story sich wohl beim zweiten Durchgang entwickelt? Als ich zum ersten Mal seit gestern hochsehe, bemerke ich, dass das Notebook mittlerweile alle Elektrogeräte im Haus übernommen hat und die Weltherrschaft anstrebt. Während ich den Attacken des Mixers ausweiche, wähle ich verzweifelt die Notrufnummer des Mossad. Dort will man mir aber nicht helfen. Genauso wenig wie beim CIA und dem BKA. Vielmehr müsse man mit mir mal dringend über meine Videosammlung reden. Mist!

MONTAG, 10.5.2010 I 02:16 UHR
Puh! Das war ein zäher Kampf! Zum Glück hatte ich mit den ~~illegalen~~ Videos auch einige Viren heruntergeladen, mit denen ich der künstlichen Intelligenz des Über-Notebooks den Garaus machen konnte.

DONNERSTAG, 13.5.2010 I 15:28 UHR
Ich habe **Alpha Protocol** zum zweiten Mal durchgespielt und dabei Missionen und Charaktere gesehen, die beim ersten Mal überhaupt nicht auftauchten! Absolute Klasse. Leider habe ich mich auch mit einem blöden Speichersystem und einer dämlichen KI herumgeschlagen. Manchmal wünsche ich mir das ultraschlaue Notebook zurück!

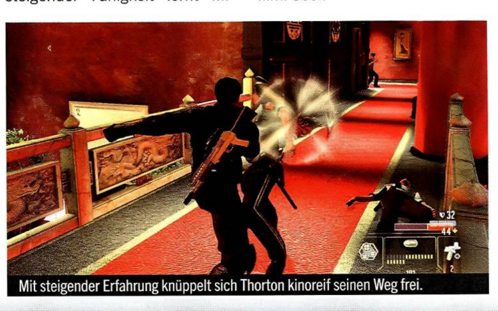
PRO Die Ausrüstung


Vor- und Nachteile einer Waffe werden sorgsam aufgelistet.

Alpha Protocol bietet ein ordentliches Arsenal an Items. Sie dürfen Michael Thorton mit allerlei Waffen, Rüstungen und Gadgets ausstatten. Neue Ausrüstung finden Sie entweder (sehr selten) in den Missionen oder Sie kaufen sie zwischen den Einsätzen beim Händler. Die Werte des Neukaufs werden dabei in einem komfortablen Menü mit denen des gerade angelegten Ausrüstungsgegenstandes verglichen. Noch mehr Tiefe bekommt **Alpha Protocol** durch Upgrades für Klamotten und Waffen, die Sie in mehreren Stufen aufwerten und einsetzen dürfen. Ein absoluter Pluspunkt!

PRO Der Nahkampf

Wer nicht auf Waffengewalt setzen will, steckt seine Erfahrungspunkte in den Kampfsport. Mit steigender Fähigkeit lernt Michael Thorton neue Schläge und Tritte und die Prügeleien sehen aus wie in einem guten Actionfilm. Cool!


Mit steigender Erfahrung knüppelt sich Thorton kinoreif seinen Weg frei.

CONTRA Das nervt an Alpha Protocol

Ein rundum gelungenes Rollenspiel? Nur fast! Einige Punkte an **Alpha Protocol** überzeugen nicht. Wir sagen Ihnen, was beim Spielen nervt. Größter Kritikpunkt von **Alpha Protocol** ist die mäßige künstliche Intelligenz. Zwar hat sich diese seit der Preview-Version ein wenig verbessert, sodass Gegner Sie nicht mehr sehen oder hören, wenn sie das eigentlich nicht sollten. Trotzdem laufen Ihnen immer wieder Feinde direkt vor die Flinte oder versuchen, im unpassenden Moment in den Nahkampf überzugehen. Mehrmals geschah es in unserem Test auch, dass Widersacher an einer bestimmten Stelle stehen blieben und sich ausschalten ließen – und der nächste Scherge stellte sich dann genau auf diesen Punkt. Schleich-Freunde ärgert zudem, dass Obsidian keine Anzeige für die Tarnung eingebaut hat. So wissen Sie nicht, ob Sie gerade lautlos vorankommen. Die ansonsten große Entscheidungsfreiheit haben die Entwickler zudem insoweit begrenzt, dass Sie nur an gewissen Stellen springen oder klettern können.


1. Dumme KI: Die computergesteuerten Feinde rennen Ihnen immer wieder direkt vor die Flinte und schießen auch nicht besonders gut.

2. Springen: Über Zäune hüpfen oder an Fassaden hochklettern dürfen Sie nur, wo die Entwickler dies vorgesehen haben.

3. Keine Tarnanzeige: Es lässt sich schlecht einschätzen, ob Gegner Sie gerade sehen können.

PRO Wiederspielbarkeit

Falls Sie es bis jetzt noch nicht gemerkt haben: **Alpha Protocol** verläuft wohl bei jedem Durchspielen anders. Basierend auf Ihren Entscheidungen, der von Ihnen gewählten Reihenfolge der Einsätze, Ihren Beziehungen zu den einzelnen Nichtspielercharakteren und hunderten anderen Variablen berechnet das Programm einen komplett unterschiedlichen Spielverlauf. Das führt dazu, dass Sie, nachdem Sie nach 30 Stunden zum ersten Mal den Abspann gesehen haben, garantiert noch einmal anfangen, um zu sehen, wie die Story unter anderen Vorzeichen verläuft. Und vertrauen Sie uns: Sie sehen auch nach dem dritten Durchgang noch Neues.

CONTRA Speicherpunkte

Nerviges Erbe der Multiplattform-Entwicklung: Sie dürfen in **Alpha Protocol** nicht frei speichern. Das Programm setzt Punkte fest, an denen automatisch gespeichert wird. Diese sind allerdings fair gewählt, sodass Sie keine ganzen Spielabschnitte nochmals angehen müssen. Trotzdem nervt diese antiquierte Speicherstandverwaltung.


Heli sehen, sterben, neu laden …

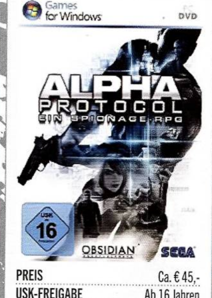
CONTRA Veraltete Grafik



Thortons alberne Schleichpose erinnert an den Ententanz.

Technisch macht **Alpha Protocol** nicht allzu viel her. Die Grafik ist veraltet, in den Missionen wirken die Charaktermodelle sehr kantig, manche Texturen sind regelrecht hässlich und verwaschen, laden teilweise am Levelstart nach. Auch die Animationen, gerade wenn Thorton gebückt durch die Gegend schleicht, sehen regelrecht albern aus.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	28.05.2010

SPRACHE/TEXT Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, **Alpha Protocol** erscheint in Deutschland ungeschnitten.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
P4 3,4 GHz/Athlon 64 3200+, Geforce 7900 GT/Radeon X1950 Pro, 2 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Keine Mehrspieler-Modi. Echte Agenten gehen alleine vor und brauchen keine Hilfe dabei, mit Waffen, Frauen und Martinis zu hantieren.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Christian meint

„Agent, Agent, dein Lichtlein brennt!"

Mein Vorurteil ▸ Obsidian hat immer gute Ideen, verzettelt sich aber oft bei der Ausführung. Die Vorschauversion hat mich gefesselt. Ob das anhält?

Alpha Protocol schafft es wirklich, über 30 Stunden spannende Unterhaltung zu bieten. Tatsächlich hatte ich nach dem ersten Kapitel Angst, der Spielverlauf könnte doch zu eintönig werden. Zum Glück dreht Obsidians Rollenspiel danach aber noch einmal ordentlich auf. Die Art, wie **Alpha Protocol** Ihnen immer wieder vor Augen hält, welche Auswirkungen Ihre Entscheidungen hatten, ist wunderbar eindringlich. Ständig denken Sie sich: „Scheiße, hätte ich mal anders reagiert!" oder „Wow, cool, dass das dabei herausgekommen ist!". Und selbst beim dritten Durchgang sehen Sie noch neue Dialogoptionen oder Nebenhandlungen. Nein, **Alpha Protocol** ist nicht perfekt. Aber es bietet einen guten Rollenspiel-Kern, ummantelt von jeder Menge Action und Spannung.

Alexander meint

„Ein nicht ganz perfekter, aber charmanter Agent"

Mein Vorurteil ▸ Ich ging an das Spiel völlig vorurteilsfrei heran, da ich davon bisher nur wenig gesehen hatte und mich überraschen lassen wollte.

Die Überraschung gelang, denn Titel, in denen ich folgenschwere Entscheidungen treffen muss (etwa **The Witcher**), faszinierten mich schon immer. Nur die Optik enttäuschte mich: Zuerst dachte ich, dass ich das Spiel vielleicht auf die höchsten Grafikeinstellungen setzen muss, dann merkte ich, dass es bereits die höchsten waren. Davon abgesehen ist **Alpha Protocol** aber ein wirklich gutes Agenten-Abenteuer mit einem süchtig machenden Rollenspiel-Anteil.

Wertung

PRO
- Viel Action, coole Kämpfe
- Ordentliche Entscheidungsfreiheit
- Tolle Charaktere und Story
- Vielfältige Spielumgebungen
- Große Menge an Items

CONTRA
- Nervige Steuerung in Minispielen
- Veraltete Technik, dumme KI
- Springen und Klettern begrenzt
- Kein freies Speichern

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

Blur bringt viele Originalfahrzeuge auf die virtuellen Straßen, etwa Modelle von Ford oder BMW.

SPIEL DES MONATS Juni 2010 PC ACTION

07/2010 GEILES STÜCK! PC ACTION

Blur

Ein echter Dauerrenner

Genre: Rennspiel | Entwickler: Bizarre Creations | Hersteller: Activision | Termin: 27.05.2010

Text: Alexander Frank

Was Mario Kart für die Nintendo-Konsole, ist Blur für den PC.

FAQ

***Mario Kart**? Ist das nicht diese Fun-Racer-Serie für Nintendo-Konsolen, in der man seinen Gegnern mit Geschossen zusetzen kann?*
... und in der man eine Menge Spaß und Schadenfreude hat! **Blur** hat ein ähnliches Spielprinzip. Sie fahren Rennen gegen bis zu 19 Kontrahenten, sammeln auf der Strecke verteilte Gegenstände ein (sogenannte Power-ups) und setzen damit Ihren Gegnern zu. Beispielsweise mit Minen. Oder mit zielsuchenden Geschossen. Oder mit elektrischen Ladungen. Es gibt acht Power-ups (wir erklären sie im Kasten „Waffen und Boni" auf der letzten Artikelseite), bis zu drei davon dürfen Sie gleichzeitig sammeln.

Sind die Rennen mit diesen Power-ups nicht ein kleines bisschen unrealistisch?
Ja, und? Wen kümmert's? **Blur** ist keine trockene Rennsimulation, hier steht eindeutig der Spielspaß im Vordergrund. Es kombiniert die Rennelemente eines **Need for Speed** mit der Kampfkomponente von **Mario Kart**. Die Mischung aus lizenzierten Autos (beispielsweise aktuelle Modelle von VW, Audi, Toyota), kurvenreichen Hochgeschwindigkeitsstrecken (etwa in Tokio oder in Hollywood) und der Notwendigkeit, Attacken auszuführen oder auch gegnerische Angriffe abzuwehren, geht erstaunlich gut auf!

Kann ich mein Auto zu Schrott fahren?
Jedes Fahrzeug verfügt über eine Energieleiste. Diese wird mit jedem Treffer an der Karosse kleiner. Auch besonders harte Kollisionen mit Streckenobjekten oder mit anderen Fahrzeugen reduzieren die Lebenserwartung des Wagens. Wenn die Energieleiste leer wird, ist der Wagen dahin. Er wird zwar sofort repariert und ist wieder einsatzbereit, der Spieler verliert aber wertvolle Sekunden. Um das zu vermeiden, sollte man die Energieleiste seines Autos mit dem Reparatur-Power-up auffüllen.

*Hat der Spielname (**Blur**) etwas mit der gleichnamigen britischen Rockband zu tun?*
Um das zu klären, fehlt uns hier leider der Platz.



Noch ist unser sportlicher Nissan 350Z Nismo wie neu. Von seinem Kontrahenten rechts kann man das nicht mehr behaupten.



Zu Beginn eines Rennens fahren alle Autos dicht beieinander. Nach dem Einsatz diverser Power-ups wird die Kolonne übersichtlicher.



Eine Lenkrakete traf den Renault Mégane (oben), wirbelte ihn durch die Luft und ließ ihn anschließend auf den Dodge Challenger krachen.

INFO Karriere auf der Straße



Pro Gegner können Sie 50 Lichter holen. Diese Lichter gibt es für die ersten drei Plätze sowie dann, wenn man bestimmte Aufgaben beim Rennen erfüllt.

Erinnern Sie sich vielleicht an das fantastische **Need for Speed: Most Wanted**? In dessen Karriere-Modus musste der Spieler nach und nach gegen 15 besonders starke Fahrer antreten. Ähnlich ist es auch in **Blur**. Neun besondere Fahrer gibt es, der Spieler muss jeden von ihnen in einem Duell besiegen. Um ein Duell zu starten, müssen Sie erst in anderen Rennen die Anforderungen Ihrer Duellanten erfüllen – zum Beispiel eine spezielle Bestzeit schaffen, 100 Autos von der Strecke fegen oder soundso viele Rennen erfolgreich abschließen.

Fahren mit Anhänger

Jeder ernst zu nehmende Rennfahrer hat Fans – auch in **Blur**. Keine Sorge, die schicken Ihnen weder kitschige Postkarten, noch wollen sie ein Kind von Ihnen haben. Vielmehr stellen die Fans den Indikator Ihrer Beliebtheit dar. Je mehr Gegner Sie rammen oder von der Strecke pusten und je mehr Angriffe Sie abwehren, desto mehr Fans gewinnen Sie pro Rennen. Mehr Fans bedeutet mehr (und bessere) freigeschaltete Wagen. Und diese brauchen Sie zwingend, um in späteren Wettbewerben überhaupt eine Chance zu haben. Im Grunde aber ist die Sache mit den Fans nichts anderes als ein leicht modifiziertes Erfahrungspunkte-System. Auch wenn man auf 50.000 Fans irgendwie stolzer als auf ebensoviele Erfahrungspunkte ist. Verdammter Ehrgeiz!

PRO Inszenierung

Eine der Stärken von **Blur** ist seine Inszenierung. Zunächst starten die Rennen wie bei vergleichbaren Spielen relativ ruhig. Die Teilnehmer (bis zu 20 an der Zahl) fahren „im Rudel“, suchen sich ihren Platz in der Menge und üben sich nach und nach im Überholen. Kaum schnappen sich die Ersten die auf der Strecke liegenden Power-ups, geht das Spektakel richtig los: Riesige Energiekugeln rasen über die Straße, treffen auf Autos und wirbeln sie meterweit durch die Luft. Blitzgeschosse werfen Wagen kurzzeitig aus der Bahn, größere Jeeps rammen mit voller Wucht schwächere Fahrzeuge. Wer auch immer ein Power-up eingesammelt hat, setzt es auch ein. Der Spieler kämpft dabei an zwei Fronten: Einmal greift er die Fahrer vor ihm an, einmal wehrt er Geschosse seiner Verfolger ab. Letztere hat er dank des Rückspiegels stets im Blick. Es ist zwar schwer, aber dennoch unglaublich spaßig, die Übersicht in diesem herrlichen Chaos zu behalten.

Hier kracht's gewaltig!

Blitze, Explosionen und zerstörte Autos vermischen sich alle paar Sekunden zu einem lauten Inferno, bevor es wenige Augenblicke später auf der Straße weitergeht. Diese Mischung sorgt für Adrenalinschübe, Spannung und starke Schweißausbrüche – sitzen Sie beim Spielen deshalb am besten auf einer wasserfesten Unterlage.



Eine Rakete schleuderte unseren Wagen in die Luft. Wir verlieren dabei einige Sekunden, genießen aber die Aussicht.

INFO So spielt sich der Fun-Racer

Blur verfügt über vier Modi. Da wären zum einen die gewöhnlichen Rennen, bei denen Sie – streckenabhängig – gegen 9 oder 19 Kontrahenten düsen. Nur wer unter den ersten drei landet, kommt voran. Im Modus „Kontrollpunkte" rasen Sie hingegen allein – und zwar unter Zeitdruck von einem Kontrollpunkt zum nächsten. Die jeweils am Kontrollpunkt übriggebliebene Zeit schreibt Ihnen **Blur** für den nächsten Streckenabschnitt gut. Je mehr Zeit am Ende übrig bleibt, desto besser. Im Modus „Zerstörung" fahren Sie ebenso gegen die stets tickende Uhr, verlängern die Fahrt aber durch erfolgreiche Abschüsse von gegnerischen Fahrzeugen mit Energiekugeln. Zu guter Letzt treten Sie im Modus „Duell" gegen einen besonderen Fahrer an. Gewinnen Sie, erhalten Sie dessen Auto sowie sogenannte Mods, also beständige Aufbesserungen der Power-ups. Eine andere Tuning-Möglichkeit bietet **Blur** nicht.



Angriff
Der Spieler schadet seinen Gegnern durch Angriffe mit Power-ups oder durch das klassische Rammen.



Abwehr
Einige Power-ups sorgen für Schutz vor Kollisionen und feindlichen Angriffen.



Alles für die Fans
Wenn Sie bei den Rennen spezielle Aufgaben erfüllen, gewinnen Sie zusätzliche Fans. Beispielsweise fahren Sie durch zwölf leuchtende Tore (siehe Bild) am Stück, werfen dreimal in Folge Ihre Gegner aus der Bahn oder überholen mit einem Turbo-Schub mehrere Autos.





Gewinn
Je mehr Fans Sie gewinnen, desto mehr Autos schalten Sie frei. Die gibt es in Kategorien A (besonders gute Fahrzeuge) bis D (Anfänger-Karossen).

CONTRA Diese Punkte haben uns nicht besonders gefallen

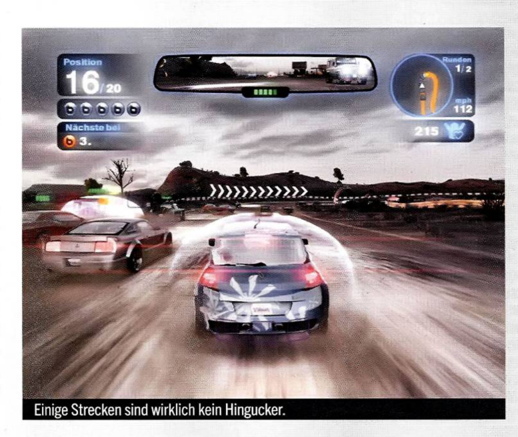
Trotz Dauer-Action und einem motivierenden Spielprinzip gibt es bei **Blur** auch was zu meckern. So gibt es – abgesehen von den oben aufgezählten vier – keine weiteren Spielmodi im Karriere-Part. Potenzial dafür wäre aber vorhanden, etwa für Kampf-Arenen, in denen es zum Beispiel darum ginge, die gegnerischen Fahrzeuge zu zerstören und dabei selbst möglichst lange zu überleben. Auf Dauer büßen die vier vorhandenen Modi an Reiz ein.

Wir wollen Verkehr!

Obwohl die Schauplätze für Abwechslung sorgen (Los Angeles, Barcelona, Tokio), wiederholen sich die Strecken zu oft. Einige wirken ziemlich trist, teils sogar zu steril, vor allem bei niedrigeren Geschwindigkeiten (etwa zu Rundenbeginn). Gegenverkehr hätte auch nicht geschadet.

Nie wieder in die Werkstatt?

Ferner gibt es keine Möglichkeit, freigespielte Autos aufzumotzen. Wir würden gern einen vorhandenen Wagen tunen, um etwa schneller zu fahren oder zu beschleunigen. Stattdessen müssen wir auf ein völlig neues Gefährt umsatteln. Die einzigen verfügbaren Modifikationen bessern die Power-ups auf. Immerhin darf man die Kisten umlackieren.



Einige Strecken sind wirklich kein Hingucker.

PRO Clevere Gegner



Der Hummer rechts setzt alles daran, unseren Toyota Supra abzuhängen.

Ein besonderes Lob verdient die künstliche Intelligenz. Selbst im mittleren der drei Schwierigkeitsgrade bleiben die computergesteuerten Kontrahenten eine harte Nuss. Zum einen steigen sie aufs Gas, als gäbe es kein Morgen. Bestimmte Wagen zu überholen, ist schon herausfordernd genug. Zum anderen setzen die Gegner die Power-ups sehr gezielt ein. Wir haben es oft erlebt, dass die Widersacher unsere zielsuchende Geschosse (siehe Kasten „Waffen und Boni") abwehren, indem sie kurz vor dem Einschlag entweder ein Schild-Power-up aktivieren oder die Dinger mit Blitzsalven abschießen. Ferner reparieren sie ihren Wagen genau dann, wenn wir eine Haaresbreite davon entfernt sind, ihn vollständig zu demolieren. Ein Verhalten, das man von cleveren Gegnern zwar immer erwartet, das aber erfahrungsgemäß selten funktioniert. In **Blur** aber schon!

PRO Waffen und Boni

Diese Power-ups sorgen für Adrenalin und Action:


Schock: Platziert Energiefelder und bremst durchfahrende Fahrzeuge aus. Ideal zum Aufholen.

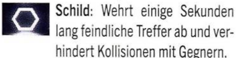

Mine: Legt eine Mine auf die Straße, die hineinrasende Fahrzeuge ins Schleudern bringt.


Abräumer: Schleudert Fahrzeuge aus dem Weg. Gut gegen nahe fahrende Gegner.


Blitz: Feuert Blitzgeschosse ab (maximal drei) und bringt beim Treffer Gegner ins Schleudern.


Stoß: Feuert eine zielsuchende Rakete ab, die das gegnerische Fahrzeug in die Luft jagt.


Nitro: Löst einen Geschwindigkeitsschub aus, der das eigene Fahrzeug enorm beschleunigt.

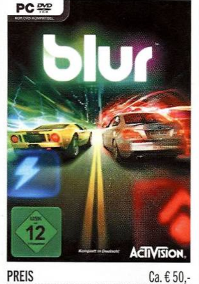

Schild: Wehrt einige Sekunden lang feindliche Treffer ab und verhindert Kollisionen mit Gegnern.

Reparieren: Füllt die Energieleiste des eigenen Wagens wieder auf Maximum auf.

INFO Mehrspieler-Test folgt ...

Für den Test der Mehrspieler-Modi kam unsere Version zum einen zu spät (kurz vor der Heftfertigstellung), zum anderen zu früh (weil zum fraglichen Zeitpunkt noch niemand den Titel online gespielt hatte). So viel sei aber verraten: **Blur** unterstützt die sozialen Netzwerke Twitter und Facebook (beim Tippen der Nachrichten ging in unserer Version die Leertaste nicht – ein Fehler?), bietet einen Splitscreen für bis zu vier Spieler und bereitet uns in unseren Proberunden sowohl in Team- als auch in Gegeneinander-Rennen viel Schadenfreude. Ein Test folgt in der kommenden Ausgabe.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	27.05.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Was soll man an einem Rennspiel schneiden? Höchstens den Fahrer aus dem Wagen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core2Duo mit 3,4 GHz oder Athlon 64 X2 3800+, 1 bzw. 2 GB RAM (XP/Vista), 256-MB Grafikkarte mit Shader-Model-3-Unterstützung, 14 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Split-Screen für bis zu vier Spieler, im lokalen Netzwerk und Internet bis zu 20 Fahrer

MAX. SPIELERANZAHL	20
SPIELMODI	7

Alexander meint

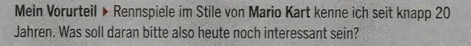
„Ich kann bei diesem Spiel einfach nicht bremsen!"

Mein Vorurteil ▸ Ich liebe Spiele mit Edelkarossen und hohe Geschwindigkeiten! Daher wird mich **Blur** bestimmt eine Weile fesseln.

Aus dieser Weile wurde etwas mehr. Eigentlich tippe ich gerade nervös diesen Artikel zu Ende, nur um anschließend wieder **Blur** zu zocken. Die ersten Entzugserscheinungen von der Jagd nach Bestzeiten, neuen Autos, Fans und Power-ups zeigen sich schon. Bei Fahrten auf der Autobahn wünsche ich mir neuerdings einen Raketenwerfer, um all die „Ich halte mich an die Tempolimits und fahre deshalb nicht schneller als die erlaubten 120"-Fahrer aus meinem Weg zu räumen. Was ich bei **Blur** aber vermisse, ist die rockige Hintergrundmusik (wie bei vielen Teilen der **Need for Speed**-Reihe). Hier dudelt fast nur belanglose Lounge-Mucke aus den Boxen. Ansonsten aber kann ich das Spiel jedem ans Herz legen, der sich auch nur ein bisschen für spannende Rennspiele interessiert.

Manfred meint

„Unkaputtbares und zeitloses Gameplay"



Mein Vorurteil ▸ Rennspiele im Stile von **Mario Kart** kenne ich seit knapp 20 Jahren. Was soll daran bitte also heute noch interessant sein?

Als ich, Xbox-360-Fanboy, hörte, dass Bizarre Creations an einem **Mario Kart**-Klon für Erwachsene arbeitet, hätte ich fast geheult. Für so einen Käse die **Project Gotham Racing**-Serie fallen lassen? Daher wollte ich **Blur** partout nicht gut finden. Aber ehrlich gesagt, taugt mir **Blur** total. Coole Power-ups, rasante Rennen, prima Fahrphysik – alles genau nach meinem Geschmack. Einzig der Schwierigkeitsgrad ist mir auf „normal" manchmal einen Tick zu hart.

Wertung



PRO
- Schicke Inszenierung
- Gute künstliche Intelligenz
- Spaßige Rennen
- Viele freischaltbare Extras
- Taktisches Denken beim Einsatz von Power-ups gefordert

CONTRA
- Nur vier Modi; das Spielprinzip nutzt sich schnell ab
- Wagen-Tuning nicht möglich
- Teils detailarme Strecken

GRAFIK 8
SOUND 8
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	??

Krawall: Eine ganz normale Ausfahrt in **Split/Second** – nach einem Rennen bleibt auf der Strecke kein Stein mehr auf dem anderen.

Split/Second: Velocity

Schaden? Freude!



Genre: Rennspiel | Entwickler: Black Rock Studio | Hersteller: Disney Interactive

Text: Sebastian Weber

Vollgas-Lust und Karambolagen-Frust liegen hier nah beieinander.

FAQ

Worum geht es in Split/Second überhaupt?
Split/Second ist ein Arcade-Rennspiel, das sich am besten mit dem Nintendo-Klassiker **Mario Kart** vergleichen lässt. Sie treten in einer fiktiven TV-Show gegen andere Fahrer an, mit dem Ziel, sich nach und nach für die zwölf Folgen der Sendung zu qualifizieren. Auf der Strecke fegen Sie mit Spezialfähigkeiten, den sogenannten Powerplays, Ihre Kontrahenten von der Piste.

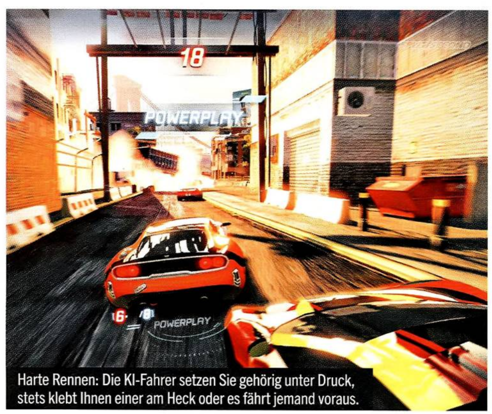
Black Rock Studio habe ich schon mal gehört, was haben die vorher gemacht?
Black Rock Studio hat zuletzt, ebenfalls für Disney, das Arcade-Rennspiel **Pure** produziert. Darin heizt man mit Quads über die Strecken und versucht sich in waghalsigen Stunts. Das Spiel kassierte bei unserem Test in Ausgabe 12/08 stolze 84 Spielspaßpunkte. Kein Wunder: Das Ding kam bei Kritikern und Spielern gut an.

Split/Second erscheint ja gleichzeitig für die Konsolen. Merkt man das dem Spiel technisch an?
Split/Second ist tadellos auf dem PC umgesetzt. Die Hardware-Anforderungen fallen zwar nicht gerade niedrig aus, dafür ruckelt das Spiel auf leistungsfähigen PCs nie. Das einzig Ärgerliche ist: Die Entwickler haben das Spiel auf 30 Bilder pro Sekunde beschränkt, ein Erbe der Konsolenfassungen.

Und wie sieht die Steuerung dann aus? Kann ich mit Tastatur spielen oder nur mit dem Gamepad wirklich gut?
Auch hier haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet. **Split/Second** lässt sich mit der Tastatur wunderbar steuern, die Tasten sind zudem frei belegbar. Dennoch legen wir Ihnen ein Gamepad ans Herz, da Sie dort mit den Triggern Gas und Bremse und mit dem Stick die Lenkung dosieren können.

CONTRA Gnadenlose Gegner

Der Spielverlauf von **Split/Second** setzt stark darauf, dass Sie die Spezialfähigkeiten, die sogenannten Powerplays (siehe nächste Seite), effektiv einsetzen. Wenn Sie das einmal heraushaben, erleichtert es Ihnen das Leben in **Split/Second** ungemein. Die KI setzt Sie nämlich mächtig unter Druck. Während man in anderen Rennspielen oft auf der sicheren Seite ist, sobald man sich erst mal auf den ersten Platz vorgekämpft hat, heißt das in **Split/Second** noch lange nichts. Zum einen fahren Ihre Gegner sehr aggressiv, manchmal sogar unfair gut. Somit klebt Ihnen eigentlich immer mindestens ein Kontrahent direkt am Heck, egal wie gut Sie fahren. Das hat natürlich seinen Grund: Die Rennen leben davon, dass man die effektreichen Powerplays in Aktion sieht. Zum anderen nutzen Ihre Widersacher ebendiese Tricks ungeniert gegen Sie und putzen Sie so auch mal in der letzten Kurve vor dem Ziel von der Piste. Gerade in den harten Elite-Rennen passiert dies oft und ist dann besonders ärgerlich. Schadenfreude und Frust liegen also dank der sehr herausfordernden künstlichen Intelligenz nah beieinander.



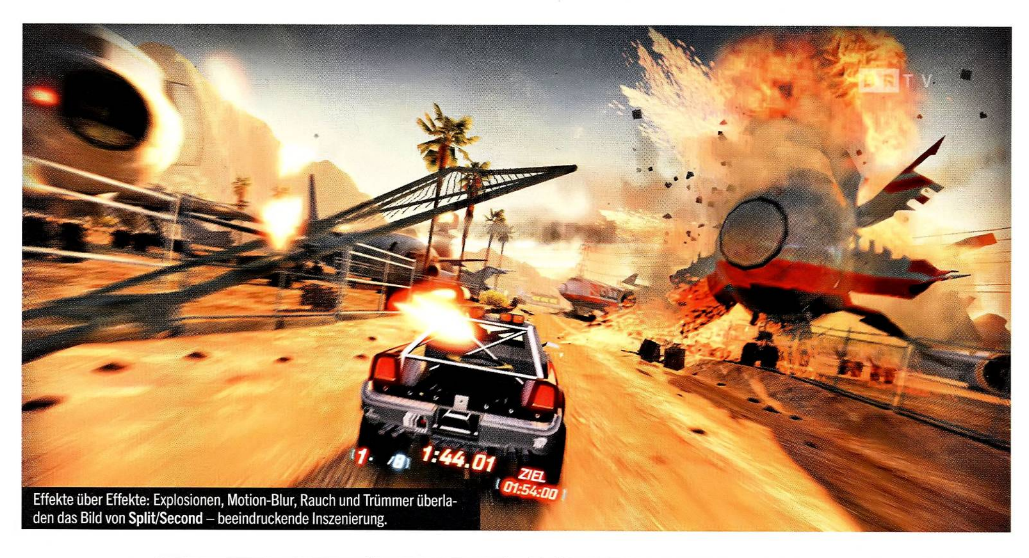
Harte Rennen: Die KI-Fahrer setzen Sie gehörig unter Druck, stets klebt Ihnen einer am Heck oder es fährt jemand voraus.

PRO Motivierender Spielverlauf



Belohnung: Die Entwickler schaffen es, dass Sie ständig am Ball bleiben möchten, um den nächsten Wagen freizuschalten.

Über Ihre Platzierungen in den Events verdienen Sie sich Punkte, die sogenannten Credits. Die wiederum benötigen Sie, um neue Karren und Herausforderungen und somit Strecken freizuschalten. Waren Sie gut genug, eröffnet sich außerdem ein sogenanntes Elite-Rennen, mit dem Sie dann eine neue TV-Folge freischalten, also sozusagen eine neue Rennklasse. Dieses einfache System der Belohnung motiviert, am Ball zu bleiben. Zum einen sind Sie in den Elite-Rennen nur konkurrenzfähig, wenn Sie stets den neusten Flitzer unterm Hintern haben; zum anderen scheint auch ein neuer Wagen oder die nächste freischaltbare TV-Folge stets in greifbarer Nähe. So hört man sich immer und immer wieder sagen: „Ich fahre nur noch dieses eine nächste Rennen."



Effekte über Effekte: Explosionen, Motion-Blur, Rauch und Trümmer überladen das Bild von **Split/Second** – beeindruckende Inszenierung.

PRO Die spektakulären Powerplays

Split/Second ist kein normales Rennspiel, in dem Sie lediglich im Kreis fahren. Wie in **Mario Kart** nutzen Sie fiese Spezialfähigkeiten, sogenannte Powerplays, um Ihre Gegner von der Strecke zu fegen.

Strategie ist gefragt

Dafür ist Energie nötig, die Sie entweder mit Drifts aufladen oder indem Sie im Windschatten Ihrer Gegner fahren. Haben Sie genug von dieser Energie gesammelt, dürfen Sie blaue (die einfachen) oder rote Powerplays (die verheerenden) auslösen. Bei Erstgenannten explodiert mal eine Tankstelle oder ein Bus schleudert über die Strecke. Solchen Hindernissen weicht man locker aus, wenn man sie rechtzeitig erkennt. Die roten Powerplays sind dagegen auf jeden Fall zerstörerisch, benötigen aber mehr Energie. Deshalb gilt es, damit zu haushalten. Denn wenn Sie einen Unfall bauen oder von einem Kontrahenten zerstört werden, verpufft die gesparte Energie. Außer Ihre Gegner zu zerbrezeln, ändern Sie mit den starken Powerplays auch den Streckenverlauf, was einen enormen Vorteil bringen kann, gerade gegen menschliche Gegner. Denn die müssen sich dann spontan an eine neue Piste gewöhnen. Die blauen Powerplays sind zudem dafür gut, Abkürzungen zu öffnen. Alles in allem unglaublich spaßig.

Blaue Powerplays: Der Balken verrät Ihnen, wann Sie Abkürzungen oder die blauen Powerplays einsetzen können – etwa die Geröllawine im Bild. Beides zeigt Ihnen das Spiel dann anhand von Symbolen an.

Rote Powerplays: Die roten Powerplays benötigen mehr Energie, richten dafür aber auch mehr Schaden an. Entweder lösen Sie dann eine extrem gemeine Falle aus oder aber Sie ändern den gesamten Streckenverlauf wie im Beispiel unten.

CONTRA Abnutzungserscheinung

Da **Split/Second** nur elf Pisten umfasst, sollten Sie nach der Hälfte des Spielverlaufs keine Probleme mehr haben, den gegnerischen Powerplays auszuweichen. Sie werden sich dann dabei erwischen, dass Sie hier mal rechts fahren, da Sie sonst von dem explodierenden Bus erwischt werden, oder da mal links fahren, um der Baggerschaufel auszuweichen. In anderen Rennspielen lernt man mit der Zeit zwar auch den Streckenverlauf, doch hier hebelt es einen wichtigen Teil des Spiels aus, weil man weiß, wo die Powerplays versteckt sind. Etwas mehr Überraschungspotenzial hätte hier nicht geschadet.

CONTRA Ausweichen fällt schwer

Die Powerplays haben die Entwickler spektakulär entworfen, realistisch fallen diese allerdings nicht aus. Es gibt immer wieder Momente, in denen man auf eine solche Gemeinheit zufährt und denkt, man könnte darunter hindurch- oder daneben vorbeifahren. Jedoch ist dann die Hitbox, welche definiert, wie groß das Hindernis auf der Strecke ist, so designt, dass Ihre Karre dennoch explodiert, obwohl offensichtlich genug Platz gewesen wäre, um daran vorbeizukommen. Das ist ärgerlich, auch wenn man sich mit der Zeit daran gewöhnt hat.

PRO Abwechslungsreiche Spielmodi

Da es sich bei **Split/Second** um eine fiktive TV-Show handelt, entwerfen die Entwickler die verschiedensten Spielmodi, um den gedachten Zuschauer zu unterhalten. Black Rock Studio schickt Sie nicht nur in normale Rennen. Es gibt auch Eliminierungsrennen, in denen der jeweils Letztplatzierte nach einer gewissen Zeit von der Strecke fliegt. Oder Zeitrennen, während denen auf der Piste alle möglichen Powerplays ausgelöst werden, um Ihnen das Leben schwer zu machen. So weit, so gewöhnlich. Ungewöhnliche Varianten stehen aber auch auf dem Fahrplan: Einmal sollen Sie LKWs überholen, die explosive Fässer fallen lassen, denen Sie ausweichen sollen (siehe Bilder unten). Oder aber Sie sollen einen Kampfhelikopter aus der Luft holen, der Sie mit Raketen beschießt. Das alles sorgt für jede Menge Abwechslung und rückt den Action-Fokus von **Split/Second** erneut in den Vordergrund. Denn in fast keinem anderen Rennspiel bekommen Sie so viele Explosionen und Krawall um die Ohren gehauen wie hier. Alle Spielmodi, die Sie gegen KI-Gegner fahren, sind außerdem auch im Mehrspieler verfügbar, in dem die Schadenfreude aufgrund der Powerplays noch mehr zum Tragen kommt.



Hilfe: Damit Sie die Fässer leichter erkennen, sind diese leuchtend umrahmt. Nur die roten (Mitte) zerstören Ihren Wagen.

Rasant: Im Spielmodus „Überleben" sollen Sie LKWs überholen, die explosive Fässer fallen lassen.

Infos zum Spiel





PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	20.05.2010
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Was soll man denn an einem Rennspiel schneiden? Richtig, nichts.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Pentium D 2.6 GHz/AMD 64 X2 2.0 GHz, 1 GB RAM (Vista 1.5GB), 256-MB-Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
LAN-Modus, Splitscreen- und Online-Modus; in allen dreien stehen diejenigen Rennarten, die mit Gegnern gefahren werden, zur Verfügung.

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	3

Sebastian meint

„Hirn aus, Gas geben und Spaß haben!"

Mein Vorurteil ▸ Abgedreht und actionreich – das könnte für Spaß sorgen. Doch wie lange? Ich vermute, das Spielprinzip nutzt sich schnell ab.

Split/Second ist meilenweit von einer Simulation entfernt. Ganz klar. Da mich das aber nicht stört, hatte ich mit den actionreichen Rennen voller gemeiner Tricks eine Menge Spaß. Es ist einfach wunderbar, sich hämisch darüber zu freuen, wenn man mal wieder einen Gegner von der Strecke gepustet hat und so seinen Platz einnimmt – gerade im Mehrspieler-Modus. Nur die KI ist hier und da echt fies. Denn selbst wenn man die Strecken und die darauf befindlichen Powerplays gut kennt und somit entsprechend über den Kurs heizt, kleben die KI-Jungs einem immer am Heck. Das setzt unter Druck und sorgt für Adrenalinschübe, Anfänger haben daran aber sicherlich zu knabbern. Davon abgesehen ist **Split/Second** ein wunderbares Rennspiel, das gut portiert wurde.

Christoph meint

„Realismus krieg ich in der Realität schon genug!"

Mein Vorurteil ▸ Black Rocks Erstling **Pure** war zwar nix für mich, qualitativ aber echt stark. Ergo haben die Typen Benzin im Blut und wissen, was sie tun!

Dank der fast zeitgleichen Veröffentlichung sprießen die Vergleiche mit Activisions **Blur** natürlich aus dem Boden wie die Radarfallen an der A6. Dieses Duell braucht **Split/Second** aber absolut nicht zu scheuen, denn in Sachen Fahrspaß liefern sich beide ein knallhartes Kopf-an-Kopf-Rennen samt Foto-Finish. Ich persönlich greife aber definitiv zu **Split/Second**, da mir der rauere und dreckigere Stil einfach besser gefällt. Okay ... und wegen der fetten Explosionen.

Wertung

PRO
- Spektakuläre Inszenierung
- Spaßige Powerplays
- Abwechslungsreiche Rennmodi
- Motivierender Spielverlauf
- Stets gut erkennbare Streckenführung

CONTRA
- Powerplays nutzen sich ab
- Hitboxen teilweise unfair
- KI-Fahrer für Anfänger zu hart

GRAFIK 8
SOUND 8
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
86	87

Männer, Bomben und Raketen: Auch in der Erweiterung können Sie den USA erlauben, vor der Küste Ihres Inselstaates Atomtests durchzuführen.

Tropico 3: Absolute Power

Der große Diktator 2

Genre: Aufbau-Strategie | Entwickler: Haemimont Games | Hersteller: Kalypso Media

Text: Christian Schlütter

Eine feine Erweiterung, die den Personenkult in den Mittelpunkt stellt.

Im letzten Jahr unterstützten die Kameraden von Kalypso und Haemimont unsere glorreiche digitale Volksrevolution mit dem Aufbau-Strategiespiel **Tropico 3**. Jetzt befriedigt die Erweiterung **Absolute Power** das Verlangen der arbeitenden Klasse nach einem noch stärkeren Führer. Viva la Revolución constante!

Arbeit sichern!

Wie schon im Hauptspiel kümmert sich El Presidente auch in **Absolute Power** mit aufopfernder Güte und der nötigen Härte um die Wünsche und Nöte seiner getreuen Untertanen im Inselstaat Tropico. Er baut sozialistische Traumwohnungen, sorgt für eine funktionierende Planwirtschaft und verbindet alle volkseigenen Betriebe mit Straßen. Wichtig ist zudem, die einzelnen Fraktionen im Auge zu behalten, damit möglichst alle Brüder und Schwestern die Größe Ihres Herrschers erkennen. Die Entwickler haben unserem Zigarren rauchenden Regenten für das Add-on einige neue Gebäude spendiert. So dürfen wir nun einen Yachthafen errichten, um die überheblichen amerikanischen Touristen auszunehmen. Und um die Abfallprodukte zu beseitigen, die beim Erschaffen des sozialistischen Traumstaates entstehen, baut der allergütigste Herrscher jetzt eine Mülldeponie, was die Kameraden der Umweltschützerfraktion erfreut. So wächst und gedeiht die beste aller Republiken zwischen Traumstränden und fair geführten Farmen. Der virtuelle Fidel wird immer beliebter. Und die Erweiterung gibt ihm die Möglichkeit, den Personenkult noch weiter anzuheizen. El Presidente errichtet riesige Jesus-Statuen, schreibt ein Ideologie-Buch oder ruft einen Nationalfeiertag aus und macht so seine Anhänger besonders glücklich. **Absolute Power** führt zudem die neue Fraktion der Loyalisten ein, die – genug Kult und Pomp vorausgesetzt – den Herrscher uneingeschränkt unterstützen.

Reichtum für alle!

Wie schon in **Tropico 3** ist die Erschaffung eines perfekt funktionierenden Staates keine unschaffbare Operation, zumal die Entwickler ihr Spiel durch viele Detailverbesserungen etwas zugänglicher gemacht haben. Bald schon haben wir ein pralles Konto und lachen alle lupenreinen, aber mittellosen Demokraten dieser Welt aus. Die eigentliche Aufgabe besteht darin, die Fraktionen zufriedenzustellen und die Beziehungen zu den beiden Großmächten Amerika und UdSSR im Auge zu behalten. Für das Endlosspiel dürfen wir jetzt eine Fraktion besonders stark und damit die Partien extra knifflig machen. Haemimont liefert in der Erweiterung zehn neue Szenarien mit, die mit witzigen Ideen aufwarten. Da wird das Eiland durch eine Zeitschleife gewirbelt und wir müssen mit nur einigen wenigen Bauoptionen zurechtkommen. Oder eine außerirdische Macht nimmt Einfluss auf



Mit einer riesigen Jesus-Statue und einem Feuerwerk zum Nationalfeiertag demonstrieren wir unsere Macht. Und wer sich nicht freut, wird verdroschen!

Am Yachthafen finden sich zwar merkwürdigerweise weder Rehe noch Gewehre, dafür zieht der Erholungsort jede Menge Touristen an.

die Staatsgeschäfte und verwandelt die Untertanen in willenlose Zombies. Die fordernden Missionen binden die Neuerungen gut ein. So müssen wir zum Beispiel eine Menge Radarschüsseln bauen, um mit einem verrückt gewordenen Satelliten Kontakt aufzunehmen. Blöderweise werden die tollen Ideen wieder nur durch Texteinblendung präsentiert. Videos finden wir nur im Intro und im Abspann. Das macht **Tropico 3: Absolute Power** ähnlich trocken wie das Hauptspiel. Auch eine durchgängige Geschichte suchen wir vergebens. Die zehn Levels sind voneinander völlig unabhängig. Das nimmt Motivation.

Freiheit und Gleichheit

Ansonsten präsentiert sich **Absolute Power** so sympathisch rund wie das Hauptprogramm. Die Texte sind gut geschrieben, die Menüs sind übersichtlich und geben viele Informationen. Highlight ist weiterhin der Soundtrack voller mitreißender, kubanischer Rhythmen. Und wer sich an dem quasselnden Radio-DJ Juanito sattgehört hat, für den haben die Entwickler eine weibliche Moderatorenstimme samt eigenem Piratensender eingebaut. Die Grafik ist weiterhin ansehnlich, wenn auch nicht perfekt. Die Lichteffekte überzeugen, während Animationen der Bürger und Texturen wenig detailreich sind. Unser Avatar freut sich aber immerhin über neue Klamotten!



Gemeinsam einsam

Enttäuschend ist, dass Haemimont immer noch keinen Mehrspielermodus eingebaut hat. Weiterhin müssen wir uns damit begnügen, den sozialistischen Bruderstaaten in aller Welt unsere selbst erstellten Herausforderungen zur Verfügung zu stellen.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 18,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	12.05.2010

SPRACHE/TEXT Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, hier wurde nix geschnitten. Leider gibt es allerdings auch keine heißen Schnitten.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2,4 GHz Dualcore, 2 GB RAM, Ati Radeon HD 4800 oder Geforce 8800 GT

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Tropico 3 hat keinen Mehrspielermodus. Dafür dürfen Sie eigene Herausforderungen erstellen und diese auf dem Kalypso-Server anderen Spielern zur Verfügung stellen.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--



Christian meint

„Alle Macht in den Wolken!"

Mein Vorurteil ▸ Das Hauptspiel war schon ziemlich rund. Ob da jetzt mit ein paar neuen Gebäuden so viel mehr herauskommen kann?

Gleich vorweg: Wer mit der Mutter **Tropico 3** glücklich war, der kann auch getrost mit der Tochter **Absolute Power** ins Bett steigen. Zumal die beiden bei der Installation der Erweiterung sowieso verschmelzen, was daraus eine feine, halbinzestuöse Dreiecksbeziehung macht, die ... na ja, vielleicht führe ich dieses Beispiel jetzt nicht weiter aus. Fakt ist aber, dass die frischen Missionen gut bei der Stange halten und die neuen Erlässe und Mega-Gebäude jedem Spieler das Gefühl geben, ein echter, größenwahnsinniger Herrscher zu sein. Das rockt! Ich kann das Add-on also empfehlen, obwohl immer noch Story und Mehrspielermodus fehlen. „Jeder will regieren, wir wollen verändern", sagt Die Linke. „Klappe halten und Erweiterung spielen!", sagen wir.

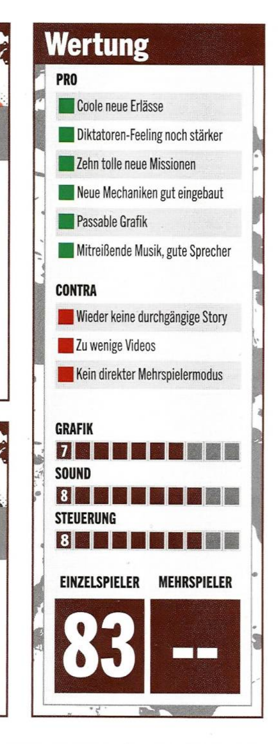
El Presidente meint

„Der ~~Staat~~ Kult bin ich!"

Mein Vorurteil ▸ Das Hauptspiel gefiel mir schon hervorragend und löste einen regelrechten Aufbau-Hype bei mir aus. Schön, dass es jetzt Nachschub gibt.

Es gab eigentlich kaum derbe Macken, die Haemimont in einem Add-on hätte ausbügeln können. Die Entwickler setzten also konsequent auf Erweiterungen und Detailverbesserungen und lieferten dabei tadellose Arbeit ab. Zumal mir die neuen Elemente bei der Ausweitung des Kultes um meine Person sehr entgegenkommen. Wenn **Tropico** jetzt noch eine richtige Geschichte mit witzigen Zwischensequenzen böte, ich würde vor Freude halb nackt Hula tanzen!

Wertung



PRO
- Coole neue Erlässe
- Diktatoren-Feeling noch stärker
- Zehn tolle neue Missionen
- Neue Mechaniken gut eingebaut
- Passable Grafik
- Mitreißende Musik, gute Sprecher

CONTRA
- Wieder keine durchgängige Story
- Zu wenige Videos
- Kein direkter Mehrspielermodus

GRAFIK 7
SOUND 8
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	--


Vor allem die größeren Monster profitieren deutlich von der grafischen Überarbeitung – Texturen und Animationen können sich sehen lassen.

Vier Gegner im Bild sind wirklich noch gar nichts – in **Serious Sam** hat man es oft auch mit zwanzig und mehr Feinden zu tun!

Serious Sam HD: The Second Encounter

Seriöses Remake

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Croteam | Hersteller: Devolver Digital

Text: Felix Schütz

Strunzdumme Action-Orgie in neuem Grafikgewand – na ja, wer's mag?

Um Spiele aus der **Serious Sam**-Reihe so richtig genießen zu können, empfehlen sich zwei Dinge: Erstens brauchen Sie einen titanverstärkten Klickfinger, dessen Belastungsgrenze mindestens auf Augenhöhe mit der eines fabrikneuen Baukrans liegen sollte. Zweitens lassen Sie sich von einem guten Freund mit einer gusseisernen Pfanne rhythmisch das Hirn aus dem Schädel dreschen, in etwa so lange, bis der Schmerz einem dumpfen Rauschen auf den Ohren weicht. Damit sollten Sie dann auch schon fit genug sein für eine zünftige Runde **Serious Sam**.

Serious Sam 1.5

Erst im November 2009 hatte Croteam ein Remake seines Ego-Shooters **Serious Sam HD: The First Encounter** veröffentlicht. Wir vergaben eine solide 75 für das hirntote Ballerfest, zumindest im kurzweiligen Mehrspieler-Modus. Seitdem haben die Entwickler auch die Fortsetzung aus dem Jahr 2002 einer grafischen Frischzellenkur unterzogen und nun unter dem Titel **Serious Sam HD: The Second Encounter** veröffentlicht. Und weil's oft verwechselt wird, fügen wir es hier der Vollständigkeit halber noch mal hinzu: Dieses Spiel ist NICHT das offizielle **Serious Sam 2** aus dem Jahr 2005 – es ist vielmehr ein **Serious Sam 1.5**.

Nur für Kenner: Das ist neu

Wie schon beim Remake des ersten Teils handelt es sich auch hier im Grunde um eine 1:1-Umsetzung des Originals. Neu ist allerdings, dass es nun komplett mit dem modernen Grafikmotor Serious Engine 3 läuft. Dadurch konnten die Grafiker von Croteam sämtliche Modelle, Effekte und Texturen austauschen, und das merkt man: Obwohl das Spiel zwar weit von der Grafikqualität eines **Crysis** entfernt ist, überzeugen doch die schön texturierten Monster, die hohe Weitsicht und einige hübsche Wasser- sowie Lichteffekte. Allerdings fügt das Remake wenig neue Details wie Vegetation oder dergleichen hinzu, der kantige Levelaufbau bleibt also ganz der alte.

Die PC-Version von **The Second Encounter** erscheint ausschließlich auf Valves Online-Plattform Steam. Croteam integrierte deshalb auch Steam-Cloud-Support, Leaderboards und Steam-Achievements. Auch der Mehrspieler-Part wurde aufgepeppt: Er unterstützt im Koop-Modus nun bis zu 16 Spieler, außerdem kommen noch diverse Team- und Versus-Modi hinzu. Wer **Serious Sam** also gerne wegen des launigen Multiplayer-Chaos gespielt hat, dürfte schon allein deshalb Gefallen an dem HD-Remake finden. Neue Levels, frische Gegner oder zusätzliche Knarren sucht man in dieser Version allerdings vergeblich. Selbst der Sound klingt so billig wie eh und je: Die laschen Waffeneffekte und nervigen Monstergeräusche hätte Croteam wirklich mal austauschen können!



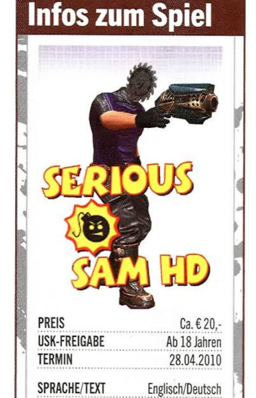
Der Flammenwerfer ist eine der wenigen Zusatzwaffen in **The Second Encounter**. Für das HD-Remake ließen sich die Entwickler jedoch nix Neues einfallen – schade!

Im Koop-Modus macht das Spiel am meisten Spaß. Die HD-Version unterstützt nun bis zu 16 Spieler. Das ist cool – insofern man genügend Leute online findet.

Und für alle, die's nicht kennen

Falls Sie noch keinen **Serious Sam**-Teil gespielt und Interesse an dem HD-Remake haben, fassen wir mal zusammen, was Sie in **The Second Encounter** erwartet: Sie werden schießen und rennen und noch mehr schießen – mehr bietet das Spiel nämlich nicht. Als saublöder Protagonist Sam ballern Sie sich durch antik anmutende Levels, mähen durch Tempel, Gärten, Wüsten und Wälder, während der Held hin und wieder brutal schlechte Witze und Kommentare von sich gibt. Croteam lässt im Sekundentakt Dutzende, wenn nicht Hunderte an Gegnern auf den Spieler los – von allen Seiten stürmen Monsterbullen, Skelettviecher, Dämonen und dergleichen heran. Sams Waffenarsenal reicht von üblichen Schrotflinten über Miniguns bis hin zum Raketenwerfer – im Gegensatz zu **The First Encounter** gibt's in diesem Spiel außerdem noch eine Kettensäge, ein Scharfschützengewehr sowie einen brauchbaren Flammenwerfer. Wenn man damit nicht gerade Monsterhorden abwehrt, sucht man nach Raumausgängen, fischt Munition auf und versucht, die Schwächen des Levelsdesigns zu verdrängen: Ob man nun durch beengte Grabtunnel oder riesige Außenareale schlurft, die lieblos designten, eintönigen Umgebungen beginnen schnell zu langweilen. Deshalb sollte man **Serious Sam HD: The Second Encounter** am besten gleich im Koop-Modus starten: Vorausgesetzt, man findet online genügend Mitspieler, gewinnt das absurde Geballer kräftig an Fahrt und der Spielspaß steigt deutlich! Zumindest in diesem Modus ist **Serious Sam HD: The Second Encounter** ein erfreulich kurzweiliger, völlig überdrehter Ballerspaß.

Infos zum Spiel



PREIS Ca. € 20,-
USK-FREIGABE Ab 18 Jahren
TERMIN 28.04.2010

SPRACHE/TEXT Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nö. Es gibt Blut, Bröckchen, das ganze Programm. Die Gewalt lässt sich abschalten.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
P4 3 GHz/Athlon 64 3500+, 1 GB RAM (WinXP), Geforce 7600/Radeon X1600

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Klassischer Koop-Modus für bis zu 16 Spieler, dazu diverse Koop-, Survival- und Deathmatch-Varianten, etwa Capture the Flag, Last Team Standing und Beast Hunt.

MAX. SPIELERANZAHL 16
SPIELMODI 12



Serious Schütz meint

„Nix Neues vom Sam – brauch ich nicht."

Mein Vorurteil ▸ Nach dem Remake von **The First Encounter** war ich mir im Klaren darüber, was mich mit **The Second Encounter** erwarten würde.

Etwa 20 Minuten in **Serious Sam HD: The Second Encounter** hatten mir genügt, schon konnte ich fühlen, wie mein Hirn damit begann, sich zu verflüssigen – scheinbar eine drastische Form von Selbsterhaltung. Klar, **Serious Sam** ist dumm wie ein Stein! Aber manchmal mag ich solche Spiele durchaus: null Anspruch, einfach draufholzen und zusehen, wie es die Monsterreihen zerlegt. Gerade im Koop lustig! Doch trotzdem will ich the **Second Encounter** nicht länger spielen: Abwechslung, motivierende Belohnungen, hin und wieder eine Überraschung – all das fehlt mir hier einfach. Daher empfehle ich dieses grafisch nette HD-Remake vor allem jenen Spielern, die schon die Urfassung mochten und von ihrem Sam ganz einfach nicht genug bekommen können.

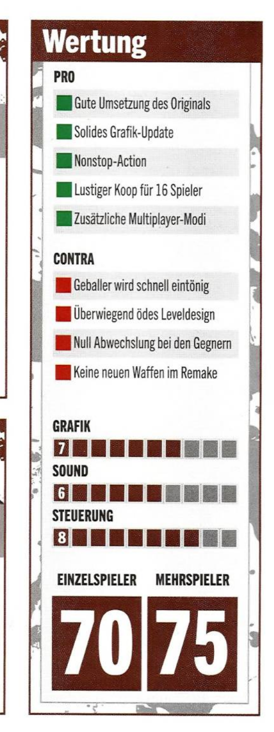
Alexander meint

„Höchstens was für Mehrspieler-Fans"

Mein Vorurteil ▸ **Serious Sam HD: The Second Encounter** ist bestimmt genauso wie das Originalspiel, nur in hübscher. Ob das ausreicht?

Nein, das reicht nicht aus. Ich mochte zwar die Macho-Sprüche der Spielfigur, aber schon nach dem ersten Durchspielen anno 2002 war die Luft raus. Während das High-Definition-Remake eines **Monkey Island** überzeugt, versinkt dieses in Bedeutungslosigkeit. Liegt es am Genre oder einfach an **Serious Sams** antiquiertem Spielprinzip? Vielleicht werden den Titel ja ein paar Hardcore-Mehrspieler-Fans daddeln, Solo-Spieler wird **Serious Sam HD** aber nicht jucken.

Wertung

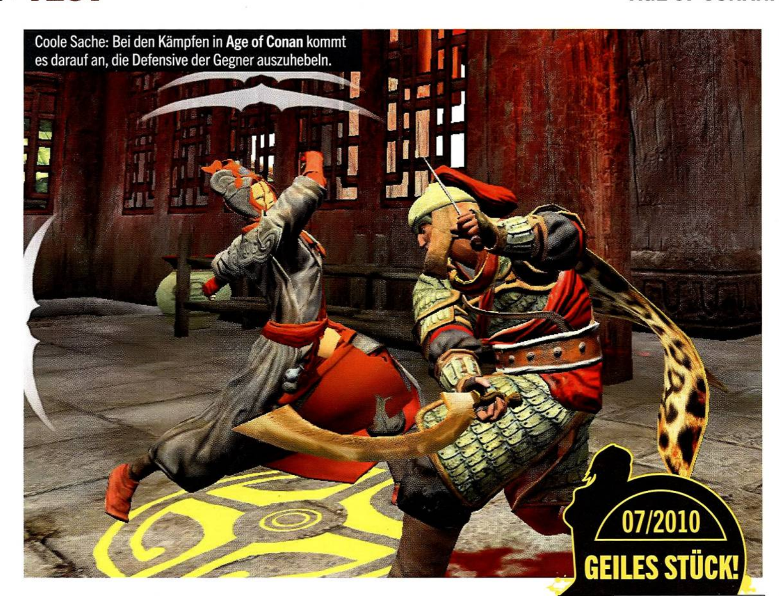


PRO
- Gute Umsetzung des Originals
- Solides Grafik-Update
- Nonstop-Action
- Lustiger Koop für 16 Spieler
- Zusätzliche Multiplayer-Modi

CONTRA
- Geballer wird schnell eintönig
- Überwiegend ödes Leveldesign
- Null Abwechslung bei den Gegnern
- Keine neuen Waffen im Remake

GRAFIK 7
SOUND 6
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	75



Coole Sache: Bei den Kämpfen in **Age of Conan** kommt es darauf an, die Defensive der Gegner auszuhebeln.

Age of Conan: Rise of the Godslayer

Götterspeise

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: Funcom | Hersteller: Deep Silver

Text: Stefan Weiß

Deftiger Rollenspielnachschlag für Freizeit-Barbaren.

Neuer Content, neues Spielgefühl – mit **Rise of the Godslayer** erwächst Funcoms Brutalo-Schnetzelei endlich zu dem Online-Rollenspiel, das wir uns gerne von Anfang an so gewünscht hätten. Der Schauplatz der Erweiterung befindet sich in Khitai, das weit im Osten der Conan-Welt liegt. Dort tobt ein barbarischer Krieg, der vorwiegend für Stufe-80-Charaktere vorgesehen ist. Die fünf neuen Zonen sehen fantastisch aus und bieten viel Abwechslung. So durchstreifen Sie die Nördlichen Graslande, die Wüste Kara-Korum, bereisen die Provinz Choasin oder erkunden die riesige Stadt Paikang. Sie merken es vielleicht schon, Khitai versprüht so viel asiatisches Flair wie ein opulent ausgestattetes China-Restaurant. Passend dazu stehen dem Spieler zig neue Rüstungen und Waffen zur Verfügung, die aus Ihrer Figur optisch den reinsten Samurai-Krieger machen. Die Erweiterung integriert die Khitai zudem als vierte spielbare Kultur. Wer frisch startet, beginnt sein Abenteuer wie gewohnt in Tortage und questet dort bis Level 20. Danach kann man direkt in die fünfte Region reisen – Tor nach Khitai bietet Stoff für Charaktere der Stufen 20 bis 40. Danach begibt man sich in die aus dem Hauptspiel bekannten Regionen Stygien, Cimmerien und Aquilonien, die inzwischen jede Menge neuen Content dazubekommen haben. „Quest-Durststrecken" sind passé.

Als frischgebackener Stufe-20-Held helfen wir im Gebiet Tor nach Khitai einer Karawane, die von den üblen Hyrkaniern angegriffen wurde.

Lohnende Rückkehr?

Überarbeitete und neue PvP-Spielmodi, ein spannendes Fraktionssystem, **Age of Conan** macht definitiv mehr Spaß. Perfekt ist es nicht: Bugs und Latenz-Probleme treten noch auf, aber auf einem erträglichen Level.

Infos zum Spiel

PREIS Ca. € 30,-
USK-FREIGABE Ab 18 Jahren
TERMIN 11.05.2010

SPRACHE/TEXT Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Es fehlen zwar einige Kombo-Animationen, Köpfe fliegen dennoch durch die Gegend.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Quad Q9550/Phenom II X4 965 BE, Geforce GTX 275/Radeon HD 5830, 4 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Acht Spielserver stehen zur Verfügung, vier davon als reine PvP-Plattformen.

ABONNENTEN-KONDITIONEN
Gerundet: 15 € (1 Monat), 36 € (3 Monate), 63 € (6 Monate), 99 € (12 Monate)

Stefan meint



„Gelungene Heimkehr ins Barbarenreich!"

Mein Vorurteil ▸ Das Hauptspiel startete grandios und flachte dann immens ab.

Hyboria hat mich wieder! Auch wenn die Erweiterung noch nicht alles perfekt macht, die vielen Verbesserungen durch Patches und der neue Add-on-Inhalt bescheren mir haufenweise erfreuliche Spielstunden – das zählt!

Wertung

PRO
- Tolle neue Questgebiete
- Überarbeitetes Fertigkeitensystem
- Verbesserte PvP-Inhalte

CONTRA
- Zu viele sich wiederholende Quests
- Latenz- und Bug-Probleme
- Kaum vorhandene Sprachausgabe

GRAFIK 9
SOUND 9
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
84	86



Durch das Einsammeln blauer Splitter steigt nicht nur Ihre Punktzahl, sondern Sie dürfen zudem diesen fatalen Lasersturm entfachen.

Shatter

Einfach blendend

Genre: Action | Entwickler: Sidhe | Hersteller: Sidhe

Text: Christoph Schuster

Dieser Titel hievt ein uraltes Spielprinzip auf die nächste Stufe.

Was haben die kleinen Klötzchen uns angetan? Womit haben sie das bitte verdient? Seit beinahe 40 Jahren machen wir Spieler unerbittlich Jagd auf sie, haben sie zu Abertausenden in den verschiedensten Varianten der Spielhallen-Klassiker **Breakout** und **Arkanoid** zerstört. Und jetzt wieder. Diesmal in schicker HD-Grafik, mit blitzenden Effektgewittern und obendrein sogar glaubhafter Physik!

Für echte Kontrollfreaks

Statt das spielbestimmende Projektil nur traditionell mit Ihrem Raumgleiter anzustoßen und so Richtung Ziel zu manövrieren, haben Sie in **Shatter** jedoch eine weitere Kontrollmöglichkeit: Sie können Luft ansaugen oder wegpusten und damit die Flugbahn Ihres Geschosses beeinflussen. Doch die ins Visier genommenen Steinchen wehren sich: Einige der Trümmerteile schweben physikalisch korrekt durch den Raum und setzen Ihren Gleiter bei einem Zusammenstoß kurzzeitig außer Gefecht. Gefährlich! Wann immer Sie hingegen Blöcke zerstören, lösen diese sich in Wohlgefallen und vor allem in kleine Funken auf. Richtig geraten: Letztere sollten Sie unbedingt einsammeln. Und schon haben Sie den Salat: Sie müssen die Splitterchen einsaugen, um zu punkten – ziehen damit aber auch fatale Brocken an. Um die Sache weiter zu würzen, pfeffern die Entwickler Ihnen noch Extrawaffen, verschiedene Arenen, zahlreiche unterschiedliche Block-Arten und taktisch anspruchsvolle Bosskämpfe um die Ohren. Für uns suchtgefährdete Zocker reicht das längst aus, um einige schöne Stunden mit **Shatter** zu verbringen. Für anspruchsvolle Gourmets wie Sie haben die Entwickler dagegen zusätzlich einen extrem coolen Soundtrack mit ins Menü gepackt. Echt lecker!

Der Koop-Modus kommt zwar ganz nett daher, verschenkt aber mangels Online-Unterstützung und mit nur zwei Varianten wahnsinnig viel Potenzial.



Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 8,–
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	15.03.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Shatter ist „uncut", obwohl es in puncto Brutalität sogar **Tetris** das Wasser reichen kann.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: 2,0 GHz, 512 MB RAM, Windows XP/Vista/Windows 7; empfohlen: 1 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kooperativer Endlos- und Gegen-die-Uhr-Modus an einem PC. Online-Unterstützung suchen Sie allerdings bisher vergebens.

MAX. SPIELERANZAHL	2
SPIELMODI	2

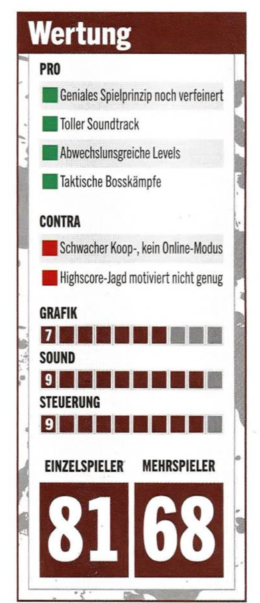
Christoph meint



„Ein absolut gelungener Ausbruchsversuch!"

Mein Vorurteil ▸ Wer braucht das? **Breakout**-Klone gibt's doch wie Sand am Meer, oft sogar für lau.

Zuerst lässt sich die Faszination von **Shatter** nur schwer erfassen. Doch sobald die ersten Blöcke platzen, tut dies auch der sprichwörtliche Knoten. Ein zeitloser Klassiker wurde hier großartig umgesetzt und verfeinert.



Wertung

PRO
- Geniales Spielprinzip noch verfeinert
- Toller Soundtrack
- Abwechslunsgreiche Levels
- Taktische Bosskämpfe

CONTRA
- Schwacher Koop-, kein Online-Modus
- Highscore-Jagd motiviert nicht genug

GRAFIK	7
SOUND	9
STEUERUNG	9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	68





Ein gemeiner Konflikt: Sie benötigen die roten Klone, um voranzukommen, dürfen sie aber auf keinen Fall berühren.

The Misadventures of P. B. Winterbottom

Fressattacke

Genre: Geschicklichkeit | Entwickler: The Odd Gentlemen | Hersteller: Take 2 — Text: Christoph Schuster

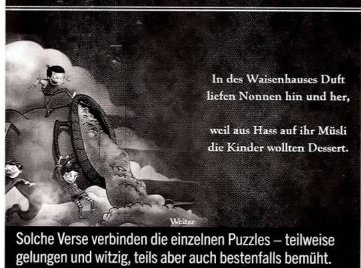
Mundraub mit Köpfchen – hier raucht's nicht nur aus dem Ofen.

Mit Schirm, Charme und Melone war gestern – der Gentleman von heute trägt Zylinder und vergreift sich an wehrlosen Törtchen. Diese Ansicht vertritt zumindest das Team von The Odd Gentlemen. Deshalb lässt es seinen dicklichen (Anti-)Helden P.B. Winterbottom nicht etwa die Welt oder eine schöne Lady retten, sondern schickt ihn durch so manches wilde Abenteuer auf der Suche nach Backwaren. Passend zu diesem ungewöhnlichen Ziel setzen die Entwickler dann auch auf einen ebenso unkonventionellen Stil. Die beschwingte Musik setzt sich unweigerlich im Gehörgang fest und die gezeichnete Schwarz-Weiß-Optik versprüht einen ureigenen Charme.

Die Moral von der Geschicht'?

Zu diesem ansprechenden Mix tragen auch die netten Überleitungen zwischen den Rätseln bei: Die Reime lassen Lausbuben wie uns sofort an die Vorzeige-Schlingel Max und Moritz denken. Zumindest im Optimalfall, denn einige Sprüche litten sichtlich unter der Übersetzung und verloren so ihren Witz. Dieses Schicksal blieb dem eigentlichen Puzzle-Gameplay hingegen erspart, Dialoge oder Texte spielen hier schließlich keine Rolle. Stattdessen stellen Sie die **Misadventures** vor deftige Kopfnüsse, die an den Kultknobler **Braid** erinnern. Um die Puzzles zu meistern, lernen Sie ständig neue Kniffe und wenden diese unter Zeitdruck an. Per Knopfdruck zeichnen Sie Bewegungen, Sprünge und Aktionen Ihrer Spielfigur auf. Sobald Sie die Aufnahme beenden, erscheint ein Klon, der den aufgezeichneten Ablauf in Dauerschleife durchlebt. Der Clou: Sie können nun mit ihm interagieren oder weitere Doppelgänger erschaffen, um im perfekten Timing Schalter umzulegen, Trampoline zu besteigen und Feuersbrünsten zu entgehen. Doch die Anzahl Ihrer Alter Egos ist begrenzt und das Ziel meist gerade so zu erreichen. Insbesondere der Herausforderungsmodus nach dem Ende der recht kurzen Handlung fordert absolute Konzentration und Präzision von Ihnen. Somit sprechen wir zu diesem Knallerpreis eine deutliche Kaufempfehlung aus.


Stellenweise koordinieren Sie über ein halbes Dutzend Klone. Knifflig, aber extrem befriedigend, wenn's schließlich klappt.



Solche Verse verbinden die einzelnen Puzzles – teilweise gelungen und witzig, teils aber auch bestenfalls bemüht.

Infos zum Spiel

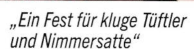
PREIS	Ca. € 4,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
TERMIN	20.04.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Sie gehen zwar alles andere als zimperlich mit Ihren Klonen um, aber dennoch: Nein.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimal: 2,0 GHz; 1 GB RAM; Windows XP/Vista/Windows 7
Empfohlen: Intel Core 2 Duo 2,13 GHz; 2 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Gibt es keine, denn Mister P.B. Winterbottom ist ein selbstverliebter Egozentriker.

Christoph meint



„Ein Fest für kluge Tüftler und Nimmersatte"

Mein Vorurteil ▸ Die Präsentation wirkt sehr interessant, aber kann das Gameplay da mithalten?

Meine Aufmerksamkeit weckten die **Misadventures** durch ihren ungewöhnlichen Stil. Durchgezockt habe ich sie dann aber aufgrund der großzügig vorhandenen spielerischen Qualitäten. Ein echtes Kleinod für Knobelfreunde.

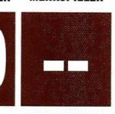
Wertung

PRO
- Knackiger Rätselspaß
- Klone bescheren Abwechslung
- Knifflige Herausforderungslevels
- Einzigartiger Präsentationsstil

CONTRA
- Tastatursteuerung nicht optimal
- Stellenweise etwas frustrierend

GRAFIK 8
SOUND 8
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	--



Releases

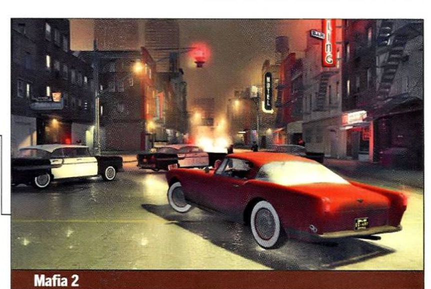
Die wichtigsten Veröffentlichungen der nächsten Wochen und Monate!

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Juni 2010			
Alchemia	Adventure	dtp	25. Juni
BlazBlue: Calamity Trigger	Beat 'em Up	Headup Games	17. Juni
Darksiders	Action-Adventure	THQ	30. Juni
Disciples 3: Renaissance	Runden-Strategie	Kalypso Media	24. Juni
FIFA Online	Sportspiel	Electronic Arts	Juni
Making History 2: The War of the World	Strategie	dtp	11. Juni
Prince of Persia: Die vergessene Zeit	Action-Adventure	Ubisoft	10. Juni
Singularity	Ego-Shooter	Activision Blizzard	25. Juni
Sniper: Ghost Warrior	Ego-Shooter	City Interactive	24. Juni
Tour de France Saison 2010: Der offizielle Radsport-M.	Sportspiel	Focus Home Interactive	25. Juni
Transformers: Kampf um Cybertron	Actionspiel	Activision Blizzard	22. Juni
Juli 2010			
All Points Bulletin	Rollenspiel	Electronic Arts	1. Juli
Lionheart: King's Crusade	Echtzeit-Strategie	Paradox Interactive	1. Juli
Starcraft 2: Wings of Liberty	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard	27. Juli
Summer Challenge: Athletics Tournament	Sportspiel	RTL	Juli
Toy Story 3: Das Videospiel	Actionspiel	Disney Interactive Studios	15. Juli
August 2010			
Battle vs. Chess	Actionspiel	Zuxxez	August
Drakensang: Am Fluss der Zeit – Phileassons Geheimnis	Rollenspiel	dtp	August
Kane & Lynch 2: Dog Days	Action-Adventure	Eidos	27. August
Mafia 2	Actionspiel	2K Games	27. August
Außerdem im 3. Quartal 2010			
Blacklight: Tango Down	Ego-Shooter	Ignition Entertainment	3. Quartal
Bloodgame	Browserspiel	Playa Games	3. Quartal
Dead Rising 2	Actionspiel	Capcom	3. September
F1 2010	Rennsimulation	Codemasters	September
Jekyll & Hyde	Adventure	bitComposer Games	3. Quartal
Lost Horizon	Adventure	Deep Silver	3. Quartal
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge - Special Edition	Adventure	LucasArts	3. Quartal
Need for Speed World	Rennsimulation	Electronic Arts	3. Quartal
Patrizier 4	Wirtschafts-Sim.	Kalypso Media	3. Quartal
RUSE	Echtzeit-Strategie	Ubisoft	September
Test Drive Unlimited 2	Rennspiel	Namco Bandai	September
Two Worlds 2	Rollenspiel	Zuxxez	September
Im 4. Quartal 2010			
Assassin's Creed: Brotherhood	Action-Adventure	Ubisoft	4. Quartal
Brink	Actionspiel	Bethesda Softworks	4. Quartal
Call of Duty: Black Ops	Ego-Shooter	Activision Blizzard	9. November
Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal
Dead Space 2	Action-Adventure	Electronic Arts	4. Quartal
Doom 4	Ego-Shooter	id Software	4. Quartal
Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Bethesda Softworks	4. Quartal
FEAR 3	Ego-Shooter	Warner Bros. Interactive	4. Quartal
Lost Planet 2	Action-Adventure	Capcom	4. Quartal
Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Games	29. Oktober
Medal of Honor	Ego-Shooter	Electronic Arts	14. Oktober
Need for Speed 14	Rennspiel	Electronic Arts	4. Quartal
Portal 2	Action-Adventure	Electronic Arts	4. Quartal
True Crime	Actionspiel	Activision Blizzard	4. Quartal



Starcraft 2: Wings of Liberty

Eines der wohl am meisten erwarteten Spiele dieses Jahres erscheint nun endlich am 27. Juli. Ob es der Nachfolger des immens erfolgreichen **Starcraft** wohl auch schafft, die E-Sport-Szene über Jahre zu dominieren? Bald wissen wir mehr.



Mafia 2

Uns geht es wahrscheinlich genau wie Ihnen: Wir können es kaum noch erwarten, eine virtuelle Metropole als Mafioso unsicher zu machen. Übrigens: In unserer Titelstory erzählen wir Ihnen allerlei Wissenswertes und Neues zu **Mafia 2**. Lesen!



Portal 2

Ach, was freuen wir uns! Schon Teil 1 des cleveren Rätselspiels (Bild) setzte neue Maßstäbe und wurde zum regelrechten Kult unter Videospielern. Wo sonst schloss man einen Würfel namens „Companion Cube" ins Herz oder suchte Kuchen, die eine Lüge waren?

Zocker-Kalender

Diese Veröffentlichungen und Termine sollten Sie nicht verpassen!



Top-Spiele

Jeden Monat neu: Die 60 besten Spiele – müssen Sie haben!

* Mehrspieler

SHOOTER (EINZELSPIELER)

1 CoD 4: Modern Warfare
Entwickler: Infinity Ward
Spielspaß: 94%
Unglaublich spannend geskripteter Shooter; leider ist er viel zu schnell vorbei.

2 Half-Life 2
Entwickler: Valve | Spielspaß: 94%

3 Bioshock
Entwickler: Irrational Games | Spielspaß: 92%

4 Call of Duty: Modern Warfare 2
Entwickler: Infinity Ward | Spielspaß: 92%

5 Crysis
Entwickler: Crytek | Spielspaß: 92%

SHOOTER (MEHRSPIELER)

1 Unreal Tournament 3
Entwickler: Epic Games
Spielspaß: 93%*
Die UT-Reihe steht seit jeher für spannende Mehrspieler-Gefechte der Sonderklasse.

2 Battlefield 2
Entwickler: Dice | Spielspaß: 92%*

3 Left 4 Dead 2
Entwickler: Valve | Spielspaß: 90%*

4 Battlefield: Bad Company 2
Entwickler: Dice | Spielspaß: 90%*

5 Battlefield 2142
Entwickler: Dice | Spielspaß: 89%*

ACTION-ADVENTURES



1 Grand Theft Auto 4
Entwickler: Rockstar North
Spielspaß: 93%
In der riesigen, offenen Spielwelt dürfen Sie so richtig die Ganovensau rauslassen!

2 Batman: Arkham Asylum
Entwickler: Rocksteady | Spielspaß: 91%

3 GTA: Episodes from Liberty City
Entwickler: Rockstar North | Spielspaß: 89%

4 Portal
Entwickler: Valve | Spielspaß: 89%

5 Assassin's Creed 2
Entwickler: Ubisoft Montreal | Spielspaß: 88%

STRATEGIE

1 Empire: Total War
Entwickler: Creative Assembly
Spielspaß: 89%
Gehen Sie auf die schönste Welt-eroberungstour, die es für den PC gibt.

2 Company of Heroes
Entwickler: Relic | Spielspaß: 89%

3 Battleforge
Entwickler: EA Phenomic | Spielspaß: 88%

4 Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Entwickler: Relic | Spielspaß: 88%

5 Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Entwickler: EALA | Spielspaß: 86%

AUFBAUSPIELE & WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN



1 Anno 1404
Entwickler: Related Designs
Spielspaß: 91%
Hier hat der Aufbau Ost endlich geklappt! Das beste **Anno** aller Zeiten!

2 Die Sims 3
Entwickler: The Sims Studio | Spielspaß: 89%

3 Anno 1701
Entwickler: Related Designs | Spielspaß: 88%

4 Fußball Manager 10
Entwickler: Bright Future | Spielspaß: 88%

5 Die Siedler 7
Entwickler: Blue Byte | Spielspaß: 84%

GESCHICKLICHKEIT + KNOBELN + DENKEN

1 Street Fighter 4
Entwickler: Capcom
Spielspaß: 87%
Prügeln war noch nie so schön. Aber seien Sie vor dem „Eins noch"-Syndrom gewarnt!

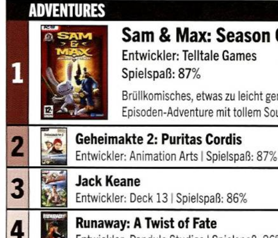
2 World of Goo
Entwickler: 2D Boy | Spielspaß: 87%

3 Guitar Hero 3: Legends of Rock
Entwickler: Neversoft Entertainment | Spielspaß: 83%

4 Crayon Physics Deluxe
Entwickler: Kloonigames | Spielspaß: 81%

5 Shatter
Entwickler: Sidhe | Spielspaß: 81%

ADVENTURES



1 Sam & Max: Season One
Entwickler: Telltale Games
Spielspaß: 87%
Brüllkomisches, etwas zu leicht geratenes Episoden-Adventure mit tollem Sound.

2 Geheimakte 2: Puritas Cordis
Entwickler: Animation Arts | Spielspaß: 87%

3 Jack Keane
Entwickler: Deck 13 | Spielspaß: 86%

4 Runaway: A Twist of Fate
Entwickler: Pendulo Studios | Spielspaß: 86%

5 The Book of Unwritten Tales
Entwickler: King Art | Spielspaß: 85%

ROLLENSPIELE

1 Dragon Age: Origins
Entwickler: Bioware
Spielspaß: 91%
Bombastische Fantasy für Erwachsene: coole Monster und fett animierte Kämpfe

2 Fallout 3
Entwickler: Bethesda Softworks | Spielspaß: 90%

3 Mass Effect 2
Entwickler: Bioware | Spielspaß: 88%

4 Drakensang: Am Fluss der Zeit
Entwickler: Radon Labs | Spielspaß: 87%

5 The Witcher: Enhanced Edition
Entwickler: CD Projekt | Spielspaß: 87%

ONLINE-ROLLENSPIELE

1 World of Warcraft
Entwickler: Blizzard Entertainment
Spielspaß: 93%*
Immer noch Suchtmittel Nummer 1 in Sachen MMORPG.

2 Aion
Entwickler: NCsoft | Spielspaß: 88%*

3 Der Herr der Ringe Online
Entwickler: Turbine Games | Spielspaß: 88%*

4 Guild Wars: Factions
Entwickler: ArenaNet | Spielspaß: 86%*

5 Age of Conan: Rise of the Godslayer
Entwickler: Funcom | Spielspaß: 86%*

SPORTSPIELE

1 Pro Evolution Soccer 2010
Entwickler: Konami
Spielspaß: 91%
Auch in der alljährlichen Neufassung triumphiert Konamis Fußballperle.

2 Madden 08
Entwickler: EA Tiburon | Spielspaß: 86%

3 Tiger Woods PGA Tour 08
Entwickler: Headgate Studios | Spielspaß: 85%

4 NBA 2K9
Entwickler: Visual Concepts | Spielspaß: 83%

5 RTL Winter Sports 2009
Entwickler: 49Games | Spielspaß: 79%

RENNSPIELE

1 Race Driver: GRID
Entwickler: Codemasters
Spielspaß: 91%
Tourenwagen, Stock-Cars, Drift-Rennen – **GRID** liefert die volle Packung.

2 Colin McRae: Dirt 2
Entwickler: Codemasters | Spielspaß: 87%

3 Need for Speed: Shift
Entwickler: Slightly Mad Studios | Spielspaß: 87%

4 Blur
Entwickler: Bizarre Creations | Spielspaß: 87%

5 Split/Second: Velocity
Entwickler: Black Rock Studio | Spielspaß: 86%

DIE BESTEN ITALIENER IN VIDEOSPIELEN



1 Mario
Hersteller: Nintendo
Markenzeichen: Latzhose
Ein Klempner als Held, der Pilze frisst und Schildkröten zertritt. Nuff said.

2 Ezio Auditore da Firenze
Hersteller: Ubisoft | Markenzeichen: Dolche im Ärmel

3 Der Pate
Hersteller: EA | Markenzeichen: nuschelnde Sprache

4 Luca Toni
Hersteller: Konami | Markenzeichen: fettige Haare

5 Cäsar
Hersteller: Vivendi | Markenzeichen: Messer im Rücken

Diese Spiele sind derzeit angesagt!

Saturn Top 10
DEUTSCHLAND

1. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2			
ENTWICKLER	Dice	TEST IN	05/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*
2. SPLINTER CELL: CONVICTION			
ENTWICKLER	Ubisoft Montreal	TEST IN	06/10
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	84%
3. DIE SIEDLER 7			
ENTWICKLER	Blue Byte	TEST IN	05/10
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	86%*
4. GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY			
ENTWICKLER	Rockstar North	TEST IN	06/10
HERSTELLER	Rockstar Games	WERTUNG	90%
5. DIE SIMS 3			
ENTWICKLER	The Sims Studio	TEST IN	08/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	89%
6. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2			
ENTWICKLER	Infinity Ward	TEST IN	01/10
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	92%
7. COMMAND & CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT			
ENTWICKLER	EA Los Angeles	TEST IN	05/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	71%*
8. COUNTER-STRIKE: SOURCE			
ENTWICKLER	Valve	TEST IN	12/04
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	88%*
9. ANNO 1404			
ENTWICKLER	Related Designs	TEST IN	09/09
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	91%
10. WOW: WRATH OF THE LICH KING			
ENTWICKLER	Blizzard	TEST IN	02/09
HERSTELLER	Activision Blizzard	WERTUNG	93%*

[Quelle:] SATURN

Leser Top 10
DAS SPIELEN SIE!

1. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2			
ENTWICKLER	Dice	TEST IN	05/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*
2. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2			
ENTWICKLER	Infinity Ward	TEST IN	01/10
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	92%
3. LEFT 4 DEAD 2			
ENTWICKLER	Valve	TEST IN	01/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*
4. FALLOUT 3			
ENTWICKLER	Bethesda Softworks	TEST IN	12/08
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	90%
5. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE			
ENTWICKLER	Infinity Ward	TEST IN	01/08
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	94%
6. DRAGON AGE: ORIGINS			
ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	91%
7. MASS EFFECT 2			
ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	03/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	88%
8. GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY			
ENTWICKLER	Rockstar North	TEST IN	06/10
HERSTELLER	Rockstar Games	WERTUNG	90%
9. WORLD OF WARCRAFT			
ENTWICKLER	Blizzard	TEST IN	04/05
HERSTELLER	Activision Blizzard	WERTUNG	93%*
10. GRAND THEFT AUTO 4			
ENTWICKLER	Rockstar North	TEST IN	02/09
HERSTELLER	Rockstar Games	WERTUNG	93%

Redaktion Top 5
DAS ZOCKT DIE PC ACTION!

1. DRAGON AGE: ORIGINS

Kaum erscheint ein neuer DLC, hängen die (zahlreichen) Rollenspieler in der Redaktion wieder an der **Dragon Age**-Nadel.

ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	91%
2. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2			
ENTWICKLER	Dice	TEST IN	05/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*
3. ALPHA PROTOCOL			
ENTWICKLER	Obsidian Entertainment	TEST IN	07/10
HERSTELLER	Sega	WERTUNG	82%
4. HEROES OF NEWERTH (BETA)			
ENTWICKLER	S2 Games	TEST IN	-
HERSTELLER	S2 Games	WERTUNG	-
5. FALLOUT 3			
ENTWICKLER	Bethesda Softworks	TEST IN	12/08
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	90%

* Mehrspieler

Mitmachen!

Pünktlich zum perfekten Wetter für ausgedehnte Auto-Ausflüge erscheint Activisions Blur. Grund genug für uns, fünf Versionen des Rennspiels zu verlosen. Beantworten Sie uns einfach folgende Frage!

Wofür steht das englische Wörtchen „Blur"?
A) Unschärfe B) Würgegeräusch C) Blau

Schreiben Sie Ihre Lösung + **Ihr aktuelles Lieblingsspiel** per Mail an gewinnspiel@pcaction.de oder per Postkarte an COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Blur", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und von COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



Top-Entwickler

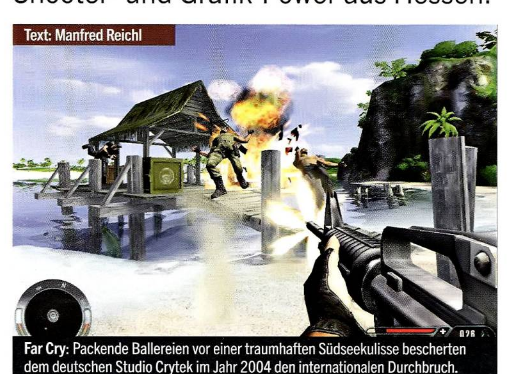
Entwicklerstudios gibt es wie Sand am Meer. Wir präsentieren die Elite.

Crytek

Gegründet: 1999 | Firmensitz: Frankfurt am Main | Website: crytek.com

Shooter- und Grafik-Power aus Hessen!

Text: Manfred Reichl



Far Cry: Packende Ballereien vor einer traumhaften Südseekulisse bescherten dem deutschen Studio Crytek im Jahr 2004 den internationalen Durchbruch.

Deutschland ist schon lange kein Entwicklungsland mehr, wenn es um die Herstellung von Computer- und Videospielen geht. Namhafte Studios gibt es mittlerweile einige. Das Aushängeschild der deutschen Studios ist ohne Zweifel Crytek. Die drei türkischstämmigen Brüder Avni, Cevat und Faruk Yerli gründeten das Unternehmen bereits 1999 im oberfränkischen Coburg. Im April 2006 erfolgte der Umzug nach Frankfurt am Main. Der Durchbruch gelang dem Studio schon im April 2004 mit dem Ego-Shooter Far Cry. Über 2,6 Millionen Exemplare davon wanderten weltweit über die Ladentheken. Neben der hervorragenden Spielbarkeit überzeugte der Titel vor allem auch in grafischer Hinsicht. Bildschöne Außenareale in einem Südsee-Ambiente machten den Shooter zu einem echten Hingucker. Dies war in erster Linie der Spiele-Engine CryEngine geschuldet. Die Weiterentwicklung CryEngine 2 sorgte auch im nächsten Shooter Crysis für eine grandiose Optik. Derzeit arbeitet Crytek an Crysis 2, basierend auf der CryEngine 3. Crytek betreibt mittlerweile Tochterstudios in Nottingham, Seoul, Budapest und Kiew. Anfang 2009 übernahmen die Frankfurter mit Free Radical Design (Timesplitters) sogar ein namhaftes, insolvent gegangenes Studio.

Entwicklungshilfe

Die Gründung von Crytek erfolgte vor elf Jahren. Die Liste der entwickelten Spiele ist noch kurz, dafür überzeugten deren Wertungen vollends:



- Far Cry, 2004 (internationale Durchschnittswertung: 89 %)
- Crysis, 2007 (internationale Durchschnittswertung: 91 %)
- Crysis: Warhead, 2008 (internationale Durchschnittsw.: 84 %)
- Crysis 2, 4. Quartal 2010 (Terminänderung vorbehalten)

Top-Entwickler Platz 1 bis 4

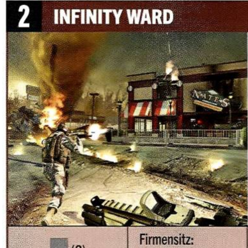
1 BLIZZARD ENTERTAINMENT

Die MMORPG-Götter

Regelmäßig stürmen neue Spiele an die Spitze der Verkaufscharts. Doch kaum sind diese durchgezockt, spielt alle Welt wieder **World of Warcraft**. Blizzard machte sich mit diesem Multiplayer-Online-Rollenspiel schlichtweg unsterblich. Ende Juli erscheint zudem mit **Starcraft 2** (siehe Vorschau ab Seite 56) die Fortsetzung einer weiteren sehr beliebten Blizzard-Marke.

▲ (4)	Firmensitz: USA	Gründung: 1991	Top-Titel: World of Warcraft

2 INFINITY WARD

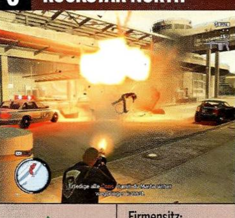


Moderne Kriegsführer

Bei Infinity Ward geht es drunter und drüber. Mehrere hochrangige Mitarbeiter mussten das Studio verlassen. Dennoch sprechen die Erfolge der Vergangenheit und die Beliebtheit von **Call of Duty: Modern Warfare 2** weiter für sich. Das nächste **Call of Duty**-Spiel **Black Ops** (Vorschau ab Seite 46) entwickelt Treyarch. Ob danach wieder Infinity Ward an der Reihe ist, bleibt abzuwarten.

■ (2)	Firmensitz: USA	Gründung: 2002	Top-Titel: Call of Duty: MW

3 ROCKSTAR NORTH

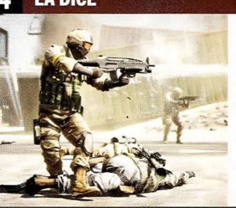


Die Open-World-Experten

Die Xbox-360-Exklusivität der beiden Zusatz-Episoden **The Lost and Damned** sowie **The Ballad of Gay Tony** zu **GTA 4** dauerte lange genug an, mittlerweile gibt's beide Add-ons aber endlich auch für den PC. Und siehe da, schon ist das Entwicklerstudio aus der schottischen Hauptstadt Edinburgh wieder in aller Munde. Wir sind gespannt, was die Bravehearts uns als Nächstes bescheren.

▲ (5)	Firmensitz: Schottland	Gründung: 1988	Top-Titel: GTA IV

4 EA DICE



Die Multiplayer-Giganten

Langsam, aber sicher ebbt die Euphorie um den grandiosen Mehrspieler-Shooter **Battlefield: Bad Company 2** wieder ein wenig ab. Auf den Servern ist aber immer noch jede Menge los. Auch die PCA-Redaktion wagt sich weiterhin an die virtuelle Front. Davon abgesehen wünschen sich viele Spieler mit **Mirror's Edge 2** eine Fortsetzung des stilvollen Parkour-Abenteuers.

▼ (1)	Firmensitz: Schweden	Gründung: 1988	Top-Titel: Battlefield 2

Top-Entwickler Platz 5 bis 15

Platz	Vormonat	Entwickler	Kommentar	Top-Titel
5	▼ (3)	**Bioware, Kanada**	Die Rollenspiel-Fachmänner aus Kanada hielten mit **Mass Effect 2** und **Dragon Age: Origins** zuletzt die Anhänger westlicher RPGs bei Laune. **Mass Effect 3** ist in Arbeit.	
6	■ (6)	**Valve, USA**	Mittlerweile kündigten die **Half Life 2**-Macher **Portal 2** an. Außerdem arbeitete das Studio zuletzt an neuen Missionen zu beiden **Left 4 Dead**-Teilen.	
7	▲ (11)	**Crytek, Deutschland**	Immer mehr andere Entwicklerstudios erwerben die Lizenz für die Engine der Grafik-Spezialisten aus Frankfurt. Es müsste schon mit dem Teufel zugehen, wenn **Crysis 2** keine Grafik-Referenz würde.	
8	▼ (7)	**Bethesda Softworks, USA**	**Fallout: New Vegas** wird von Obsidian entwickelt. Woran die Macher von **Fallout 3** derzeit werkeln, ist nicht bekannt. Wer rastet, der rostet ... und rutscht einen Platz ab.	
9	▲ (12)	**Capcom, Japan**	Viele Jahre galt Capcom als Konsolen-Spezialist. Doch diese Zeiten sind vorbei, auch die PC-Umsetzungen überzeugen mittlerweile. Trotzdem ärgerlich: Die PC-Versionen erscheinen immer viel später.	
10	▲ (14)	**Id Software, USA**	Wir haben **Rage** in Bewegung gesehen! Selbst auf einer Xbox 360 sah das Spiel unfassbar gut aus. Wir behaupten: Uns steht eine Grafik-Revolution bevor. Auf der QuakeCon im August erfahren wir mehr.	
11	▲ (15)	**Codemasters, England**	Codemasters steht finanziell derzeit nicht gut da. Der Formel-1-Titel **F1 2010** ist daher zum Erfolg verdammt. Auf Rennspiele haben sich die Engländer aber ohnehin schon vor Jahren spezialisiert.	
12	▼ (8)	**Ubisoft Montreal, Kanada**	Nach dem Ausrutscher **James Cameron's Avatar** liefert das Studio inzwischen wieder tolle Arbeit ab. Am 10. Juni erscheint mit **Die Vergessene Zeit** das nächste Abenteuer des persischen Prinzen.	
13	▼ (9)	**Related Designs, Deutschland**	Ehre, wem Ehre gebührt! Das Mainzer Studio heimst seit Jahren Traumwertungen im 90-Prozent-Bereich für seine **Anno**-Serie ein. So zuletzt auch für **Anno 1404: Venedig**.	
14	▲ (NEU)	**Monolith Productions, USA**	Seit **Fear** und **Fear 2** genießt das Studio Kultstatus bei Shooter-Fans. Umso überraschender war die Meldung, dass **Fear 3** von den Day 1 Studios entwickelt wird.	
15	▲ (NEU)	**Raven Software, USA**	Die letzten beiden Spiele der US-Software-Schmiede kamen bei deutschen Jugendschützern schlecht an. Ende Juni gibt's mit **Singularity** allerdings Shooter-Nachschub.	

Top-Entwickler Platz 16 bis 25

Platz	Vormonat	Entwickler	Kommentar	Top-Titel
16	▲ (24)	**Irrational Games, USA**	Seit **Bioshock** ist es still um das Studio mit den Hauptquartieren in den USA und Australien geworden. Nachdem wir nach **Bioshock 2** den ersten Teil noch mal gezockt haben, geht's einige Plätze rauf.	
17	▼ (10)	**2K Czech, Tschechien**	Nach dem ersten **Mafia**-Teil veröffentlichten die Tschechen mit **Hidden & Dangerous 2** einen durchschnittlichen Titel. **Mafia 2** hebt Ende August den Wertungsschnitt des Studios aber garantiert wieder an.	
18	▼ (16)	**Gearbox Software, USA**	Noch immer gibt's keine Neuigkeiten über **Aliens: Colonial Marines** zu berichten. Langsam wird's Zeit, denn **Borderlands** hat seinen Reiz verloren. Oder wird es doch ein neues **Brothers in Arms**?	
19	▼ (17)	**Relic Entertainment, Kanada**	Die Schöpfer der **Warhammer**-Reihe ließen es zuletzt mächtig krachen. Das **Dawn of War 2**-Add-on **Chaos Rising** beeindruckte unsere Strategie-Experten. Völlig zu Recht steht das Studio in unseren Charts.	
20	▼ (18)	**Epic Games, USA**	Mittlerweile ist es offiziell: Cliffy B. und die Jungs bei Epic arbeiten an **Gears of War 3**. Allerdings nur für die Xbox 360. Für den PC steht uns der Shooter **Bulletstorm** ins Haus.	
21	▼ (19)	**Remedy Entertainment, Finnland**	**Alan Wake** ist mittlerweile für die Xbox 360 erhältlich, wurde dem anfänglichen Hype letztendlich aber nicht gerecht. Trotzdem ist es ein gutes Spiel geworden, das wir uns auch auf dem PC wünschen.	
22	▼ (21)	**Avalanche Studios, Schweden**	**Just Cause 2** ist technisch gesehen nicht perfekt, macht aber jede Menge Laune. Kein Wunder, es rumst und kracht gewaltig. Außerdem sorgt die prächtige Kulisse für Urlaubsstimmung.	
23	▼ (13)	**Rocksteady Studios, England**	**Batman: Arkham Asylum** ist ein grandioses Erstlingswerk des Londoner Studios. Mit **Arkham Asylum 2** müssen die Engländer Ende des Jahres aber beweisen, dass sie kein One-Hit-Wonder sind.	
24	▼ (22)	**Splash Damage, England**	Auch wenn es nicht wirklich etwas Neues zu berichten gibt: **Brink** hat uns bei dem Vor-Ort-Termin im letzten Jahr so gefallen, dass wir das Spiel hier weiterhin lobend erwähnen möchten.	
25	▼ (23)	**2K Marin, USA**	Werkeln die Jungs und Mädels aus dem kalifornischen Novato vielleicht längst am dritten Teil des Unterwasser-Abenteuers **Bioshock**? Wir wissen es nicht genau, hoffen aber auf eine Auflösung auf der E3.	

Was vergessen?
Sie finden, dass Ihr Lieblingsentwickler aus Nordrumänien unbedingt in die Liste gehört? Meinungen und Vorschläge bitte an leserbriefe@pcaction.de!

PCA spricht mit ...

Daniel Dumont werkelt als Creative Director bei Gaming Minds Studios am Strategiespiel **Patrizier 4**.

Von Alexander Frank



PC ACTION: Wie sieht dein typischer Arbeitstag aus?
DANIEL: Ich bin zwischen 8:30 Uhr und 9:00 Uhr im Büro und verlasse es gegen 18:30 Uhr. 20 Prozent meiner Zeit habe ich mit administrativen Dingen zu tun, etwa mit der Geschäftsführung, die restliche Zeit verbringe ich damit, Ideen zu suchen, zu diskutieren, auszuformulieren und unsere Spiele zu testen. Als Creative Director bin ich für die inhaltlichen Dinge unserer Spiele zuständig, daher koordiniere und prüfe ich auch externe Arbeiten wie Texte, Interface-Design und Video-Sequenzen. Von allem ein bisschen also.

PC ACTION: Muss man in der Branche eigentlich viele Überstunden und Nachtschichten schieben?
DANIEL: Überstunden sind bestimmt überall vor wichtigen Terminen nötig. Nachtschichten sind – hoffe ich – eher selten und höchstens absolute Ausnahme, wenn am nächsten Tag etwas fertig sein muss. Die Gefahr, durch mangelnde Konzentration Fehler zu machen, ist viel zu groß.

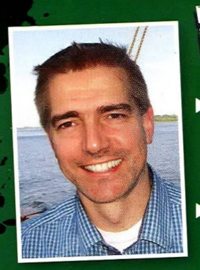
PC ACTION: Was gefällt dir an deinem Job am besten? Und was gar nicht?
DANIEL: Mir macht zum Beispiel die Arbeit an einzelnen, komplexen Spielfeatures besonders viel Spaß. Wenn die Rahmenbedingungen für das Feature geklärt sind und ich darüber nachdenken kann, wie ich dieses Feature an die Spielbalance angleiche; außerdem dafür zu sorgen, dass es genug Entscheidungsmöglichkeiten für den Spieler enthält: Das ist wie Knobelei. Ich mag daran die Mischung aus kreativem und analytischem Denken. Was ich gar nicht mag, ist eine bestimmte Form von Nervosität, die sich manchmal während der Entwicklung einstellt. Wenn man das Gefühl hat, Termine nicht zu schaffen, oder etwas Wichtiges vergessen hat und dadurch nicht abschalten kann.

PC ACTION: Welches Spiel hättest du gern mitentwickelt? Und warum – von Ruhm, Kohle und Frauen mal abgesehen?
DANIEL: Ich wäre gern mal für ein paar Monate bei einer der ganz großen Entwicklungen dabei gewesen, bei Valve, Blizzard oder Ubisoft, um mal zu sehen, wie es da abläuft. Doch ich mag lieber die überschaubaren Entwicklungen, bei denen ich kreativ mitarbeiten kann und trotzdem noch den Überblick über das Gesamtprojekt behalten kann. **Risen** hat mir sehr gut gefallen – überschaubar und doch spaßig. Da hätte ich gerne mitgemacht.

PC ACTION: Du hast bisher hauptsächlich an Strategiespielen gearbeitet. Reizen dich andere Genres gar nicht?
DANIEL: **Darkstar One** war ja ein richtiges Action-Spiel, **Sacred 2** ein Action-Rollenspiel. Eigentlich kann ich mir alle Genres vorstellen, außer Sportspiele. Wirtschaftssimulationen wie die **Patrizier**-Reihe haben jedoch den Vorteil, dass sie sehr Gameplay-lastig sind und dass sie mit kleineren Teams entwickelt werden können als etwa ein Rollenspiel oder ein Shooter.

PC ACTION: Deutsche Entwickler haben es schwerer als zum Beispiel amerikanische – stimmst du dem zu?
DANIEL: Wenn man ein erfolgreiches Spiel mit einem Budget von einer Million Dollar gemacht hat, bekommt man das nächste Mal zwei, dann vier, dann acht Millionen und so weiter. Ich glaube nicht, dass es da eine Rolle spielt, ob man in Amerika oder Deutschland wohnt. Wer ein großes Budget will, muss etwas vorweisen können. Das gilt in den USA genauso wie hier. Ich jedenfalls würde nicht behaupten, dass ich es in einem bestimmten anderen Land leichter gehabt hätte.

PC ACTION: Hast du einen bis heute unerfüllten Traum?
DANIEL: Ich würde gerne mal als Regisseur an einem richtigen Film mitarbeiten. Kein großes Technik-Spektakel, eher was in dem Bereich Story, Charaktere und Dialoge.



Vita

Der 41-jährige Daniel Claude Gilbert Dumont gewährte uns auch einen kleinen Einblick in sein Privatleben.

- **Daniels Karriere begann ...**
  ... 1996 als Projektleiter für Lokalisierung bei Ubi Soft (ja, Ubisoft hieß damals so).
- **Er arbeitete auch bei ...**
  *... Ascaron – unter anderem an **Patrizier 2** und der **Port Royale**-Reihe.*
- **Im Frühjahr 2009 ...**
  ... gründete er zusammen mit Kay Struve und Kalypso Media die Gaming Minds Studios in Gütersloh.
- **Daniel spielt privat gern ...**
  ... Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele und Shooter.
- **Ist ein großer Filmfan ...**
  *... Zu seinen Lieblingsstreifen gehören hauptsächlich Klassiker wie **Zwei glorreiche Halunken**, Woody-Allen-Filme und die **Bond**-Teile (die vor Pierce Brosnan). Auch die Serie **Columbo** hat es ihm angetan.*


... Daniel Dumont
„Ich mag [. . .] die Mischung aus kreativem und analytischem Denken."

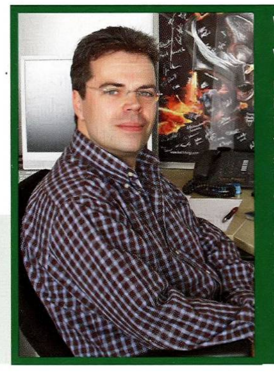
Entwickler-Challenge

PCA macht den Test: Wie kreativ sind Software-Macher?

Von Alexander Frank

Worum geht es?

Menschen, die Spiele entwickeln, sind kreativ. So kreativ, dass wir unbedingt wissen wollen, was in deren Köpfen vorgeht. Deshalb stellen wir jeden Monat einem ausgewählten Branchen-Insider eine Aufgabe, die er am besten nach Feierabend mit viel Konzentration, Überlegungen und Bier kreativ lösen soll. Anschließend benoten wir seine Leistung. Rein subjektiv, versteht sich.

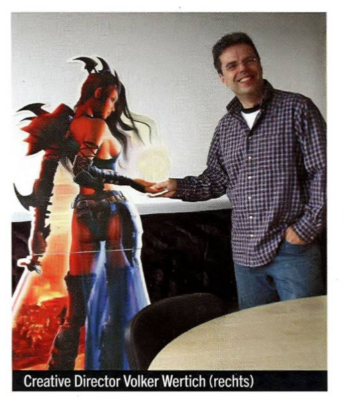


Wer ist Volker Wertich?

Der Creative Director Volker Wertich ist bereits seit 25 Jahren als Spiele-Entwickler aktiv. Während seiner Anfangszeit schuf er den Amiga-Klassiker **Emerald Mine**. Der endgültige Durchbruch gelang Volker jedoch mit der Erfindung der bekannten Aufbaureihe **Die Siedler**. Im Jahr 2000 gründete er das Studio Phenomic, den Entwickler der **Spellforce**-Serie. Seit 2006 gehört Phenomic zu Electronic Arts und produziert reine Online-Spiele. 2009 erschien **Battleforge** (88 % in der PCA 07/2009) und vor Kurzem **Lord of Ultima**.

Aufgabe: Stell dir vor, du entwickelst ein Brettspiel namens **Mensch ärgere dich** (abgekürzt **MÄD**). Es muss die Altersfreigabe „Ab 18" erhalten. Wie würde das Spiel denn aussehen?

Ärger und Frust – zwei Dinge, mit denen wir PC-Spieler uns immer wieder auseinandersetzen. Zu hoher Schwierigkeitsgrad, häufige Spielabstürze, aufdringliche Kopierschutzmechanismen, exorbitante Hardware-Anforderungen – alles Ärgernisse, die unser echtes Leben um mindestens 1.337 Stunden verkürzen. Und im Gegensatz zu vielen Spielhelden können wir vergeudete Zeit nicht mit dem Laden eines Speicherstandes zurückgewinnen. Viel schlimmer trifft es aber die Spieleentwickler, die sich während der langen Testphasen immer wieder mit diversen Ärgernissen konfrontiert sehen. Grund genug für uns, dem erfahrenen Volker diese besonders knifflige Aufgabe zu stellen! Aber nach 25 Jahren Erfahrung in der Spiele-Branche sollte die Erfindung eines simplen Brettspiels doch leicht zu bewältigen sein, oder?



Creative Director Volker Wertich (rechts)

PC ACTION: Schon beim Auspacken würde man sich furchtbar ärgern. Warum?

VOLKER: Wieso auspacken? Das Spiel wäre ein PDF-Download. Man müsste sich den Spielplan sowie alle Teile und Formulare selbst ausdrucken. Mit etwas Basteltalent hätte man dann in null Komma nichts das geniale Machwerk einsatzbereit.

PC ACTION: Beschreibe bitte kurz, wie das Spielfeld aussehen würde.

VOLKER: In diesem Spiel gäbe es eigentlich alle Orte und Personen, die man in seinem Leben lieber nie besucht hätte oder denen man besser nie begegnet wäre: das Finanzamt, die GEZ, die Kfz-Zulassungsstelle, die Stadtverwaltung, die IHK, den Energieversorger, der provisionsgeile Versicherungsberater, der rücksichtslose Vermieter, der überteuerte Rechtsanwalt, der freundliche Gerichtsvollzieher, der kompetente Finanzberater, die gierige Exfrau, die Schwiegermutter und so weiter. Alle zusammen würden dem Spieler das Leben zur Hölle machen ... Da bekommt man doch gleich richtig Lust aufs Spielen, oder?

PC ACTION: Klar. Und um den Spieler möglichst viel zu ärgern, wären die Würfel nicht sechs-, sondern einseitig. Wie könnte der Spieler jemals vom Startfeld wegkommen?

VOLKER: Der Würfel würde sicherstellen, dass der Spieler einen Schritt nach dem anderen geht und zielsicher und garantiert an jedem der zuvor beschriebenen Orte landet und jeder Person begegnet. Dies wäre absolut unvermeidlich.

PC ACTION: Und was wäre denn das Ziel von MÄD?

VOLKER: All seine Steuern und Abgaben zu bezahlen, damit er beruhigt sterben kann. Ihr wisst schon, zwei Dinge im Leben sind unvermeidlich: der Tod und die Steuern. Leider wäre dieses Ziel aber praktisch unerreichbar, denn die Regeln würden fantasievoll dafür sorgen, dass immer wieder eine neue Gebühr, Abgabe oder Steuer hinzukäme ... Eben ganz wie in der Realität.

PC ACTION: Die nächste Frage ist knifflig: Erkläre uns bitte den Einsatz von Fahrzeugen in diesem Brettspiel.

VOLKER: Es gäbe viele Möglichkeiten, seine Schulden zu begleichen. Eine wäre, dafür zu sorgen, dass alle Personen, die von einer Verbindlichkeit wissen, diese ... äh ... vergessen würden. Wer von einem Auto überrollt wird, hat meist kein so gutes Gedächtnis mehr. Andere Gedächtnislücken könnten zum Beispiel auf Reisen mit einer Luxusyacht und guter weiblicher Unterhaltung oder bei Flugreisen in die Karibik entstehen.

PC ACTION: „Ab 18" würde bedeuten: Schusswaffen sowie Dinge, über die unser Chef uns zu schreiben verboten hat. Warum genau würde MÄD vor dem Prüfungsgremium der BPjM landen, aber nicht indiziert werden?

VOLKER: Wenn **MÄD** verboten werden würde, dann müsste man ja ganz Deutschland verbieten. Das Spiel zeigt nur die unverfälschte Realität und ist daher quasi unverbietbar.

PC ACTION: Wie würdest du vermeiden, dass gerade ältere Spieler sich bis zum Magengeschwür oder gar Herzinfarkt ärgern?

VOLKER: Wir würden an dieses Thema sehr offensiv herangehen und mit dem Sozialministerium eine konstruktive Einigung erzielen, die für beide Seiten sozusagen eine Win-Win-Situation darstellen würde. Wir bekämen dadurch sogar zusätzliche Tantiemen.

PC ACTION: Und woran würde man erkennen, dass das Spiel von Phenomic stammt? Der Logo-Aufdruck auf der Schachtel zählt nicht!

VOLKER: In den vier Ecken des Spielplans wäre je ein Glücksfeld mit **Die Siedler**, **Spellforce**, **Battleforge** und **Lord of Ultima**. Es wären die einzigen Orte, an denen der Spieler vor den bösen Machenschaften des Systems Zuflucht finden könnte. Hier dürfte er eine ausstehende Zahlung oder einen unangenehmen Termin vergessen. Und diese wären dann auch tatsächlich weg.

PC ACTION: Du würdest doch sicherlich einen besonders ärgerlichen Kopierschutz verwenden. Welchen?

VOLKER: Man würde den vollen Kundenservice für **MÄD** nur mit einem notariell beglaubigten Zahlungsnachweis erhalten. Dieser Kundenservice würde die neuesten Updates der aktuellen Steuerformulare, die trendigsten und kostspieligsten Luxushobbys der Exfrau und die neuesten Provisionsverordnungen für Versicherungen umfassen.



Das Entwickler-Team von Phenomic tut so, als würde es gerade arbeiten. Dabei zeichnen die Jungs nur das Haus vom Nikolaus ... oder so.

PC ACTION: Wo wir schon bei Updates sind: Ein Brettspiel kann zwar nicht wie ein Computerspiel abstürzen, aber dennoch – wie sähe denn der BSOD (bluescreen of death) aus?

VOLKER: Mancher Spieler wäre der nervlichen Belastung durch **MÄD** sicher nicht ganz gewachsen. In leichteren Fällen würde er nur mit der Axt den Wohnzimmertisch inklusive Spiel zerhacken. Aber leider käme es auch immer wieder zu Totalverlusten im Immobilienbereich – verursacht durch Benzin- und Feuerschäden.

Unser Fazit

Schrecklich! Volkers Konzept würde ja die Realität mit all ihren Grausamkeiten in ein Brettspiel pressen. Wir sind froh, dass es kein Computerspiel geworden wäre, denn dann wäre Ihr zweitliebstes Hobby (nach PC ACTION lesen, versteht sich) sehr bieder. Wir fragen uns, wer das Spiel denn kaufen sollte: Menschen, die ein Geschenk für ihren Chef oder ihre Schwiegermutter suchen? Beamte, die Spaß haben wollen? ... Hmm, so gesehen dürfte das Brettspiel gerade hierzulande neue Verkaufsrekorde aufstellen.

Schulnote: 3+

Leserbriefe@pcaction.de

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen" ...

Kolumne von Alexander Frank

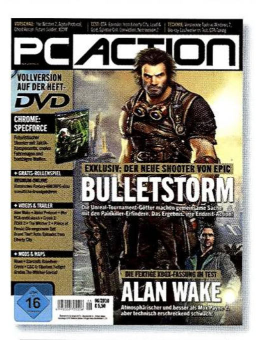
Wie findet man das passende Muttertagsgeschenk für seine Erzeugerin? PC ACTION kennt die Lösung! Kaufen Sie ihr Spiele!

Ein Geschenk für seine Verwandten auszusuchen, ist bisweilen komplizierter, als eine Steuererklärung auszufüllen. Jüngstes Beispiel: der Muttertag am Sonntag, dem 9. Mai. Den ganzen Samstag davor verbrachte ich mit der Suche nach einer passenden Kleinigkeit – in Läden, die ich normalerweise nicht mal betreten würde, wenn es dort Freibier gäbe. Es sei denn, ich bräuchte was für den Geburtstag vom Kollegen Jürgen Krauß, denn er freut sich immer über einen Büstenhalter in Tarnfarben.

Wie dem auch sei, gefunden habe ich für meine Mutter nichts, was ich ihr nicht schon in den Jahren zuvor geschenkt hätte: Blumen, Schokolade, Wein, Parfüm, Kochtöpfe, Wellness-Gutscheine und sogar mal ein Enkelkind. War zwar nicht von mir, aber gefreut hat sie sich trotzdem. Denn zum Putzen und Kochen ist meine Mutter langsam zu alt. Dieses Jahr jedoch hatte ich einen fantastischen Einfall. Ich schenkte ihr ein Computerspiel. Zuerst wollte ich ihr **Die Sims 3** kaufen. Aber dann erinnerte ich mich daran, wie viel Mühe sie sich bei meiner Erziehung immer gegeben hat, und griff intuitiv zu **GTA 4**. Vielleicht aber auch deshalb, weil es günstiger als **Die Sims 3** war.

Meine Mutter wusste zunächst nichts mit dem Spiel anzufangen. Ihren Computer verwendete sie bis dato zur Verwaltung von Kochrezepten. Hin und wieder nutzte sie auch das DVD-Laufwerk, um in dessen Öffnung einen Kaffeebecher einzuklemmen, wenn auf ihrem Schreibtisch sonst kein Platz war. Neuerdings berichtete sie mir aber mit Stolz, welche Karren sie in **GTA** geklaut und wie viele Gegner sie umgelegt hat. Mein Vater sagte hingegen, dass er in Angst lebe, seit meine Mom neulich den Postboten mit einem Baseballschläger vermöbelt habe, nur weil der ihre Schuhbestellung im Internet nicht pünktlich genug geliefert habe. Er sagt, früher hätte sie sanfter reagiert und den Kerl lediglich mit einem heißen Kaffee verbrüht.

Das alles ist freilich besorgniserregend, aber immerhin gelang es mir, einen älteren Menschen für unser allerliebstes Hobby zu begeistern. Die ganzen Spiele für Senioren, angefangen vom klassischen **Bingo** bis zum neumodischen **Gehirnjogging**, sind doch lahm! Ist doch klar, dass die Alten ständig motzen und herumnörgeln, denn außer Motzen und Herumnörgeln haben sie nix zu tun. Sie brauchen Action! Seit mein Vater den Horror-Shooter **Dead Space** daddelt, bekommt er zwar öfter Herzinfarkte als sonst, dafür hat er aber auch 40 Kilo abgenommen! Das tut dem alten Sack doch gut! Und ich habe schon weitere Ideen: Die nächsten drei bis vier Jahre kriegen meine Eltern nach und nach die **Resident Evil**-Reihe überreicht. Mein Vater meint zwar, er könne sich dort mehr mit den Gegnern als mit den Protagonisten identifizieren, aber immerhin löse ich mein Geschenkproblem!



Und das geschah vergangenen Monat ...

Neuzugang

Hi PCaction-Team. Als ich mit der 05/2010 das erste Heft von euch gekauft habe war ich zunächst überrascht, denn außer Computer-Bild Spiele habe ich noch nie ein Heft mit Spiel gekauft, und ich war positiv überrascht. Als ich euren Test zu ***Just Cause 2*** *gelesen habe und dort stand, dass ihr* ***Just Cause*** *schon mal als Vollversion hattet war ich enttäuscht dass ich sie verpasst habe. Kann man Hefte nachbestellen? Auch dass ihr Spiele ab 16 in eurem Heft habt finde ich gut, denn so komme ich (noch nicht 16) an Spiele ran ohne Eltern dabei zu haben. Macht weiter so, sucht immer die besten Vollversionen aus und viele liebe Grüße aus Oberkirch, euer neuer Leser Max.*

MAXIMILIAN KOHLER

Max, ich hoffe, wir vergraulen dich nicht gleich wieder, aber du weißt schon, dass unsere Hefte auch einer Altersbeschränkung unterliegen, oder?

Überprüfungsstress

*Hallo liebes PC- Action Team, Ich bin seit einigen Jahren Abonnent der PC Action. Leider habe ich gerade festgestellt, das ich die Ausgabe 5/2010 (****Fear 3*** *Cover) NICHT erhalten habe. Können Sie dies bitte überprüfen und wenn möglich mir diese Ausgabe zukommen lassen? Bitte um Rückantwort: Danke!!*

MARKUS HABERLANDER

Okay, wir checken dann mal die Überwachungsvideos von deinem Briefkasten. Wird aber eine Weile dauern – vorausgesetzt, unsere osteuropäische Putzfrau hat die Bänder nicht wieder mit „Heimvideos" überspielt.

Kostenlos im Internetz?

Ich bin derzeit im Internet umher gesurft und schaue hin und wieder mal nach einer möglichen Erscheinung von ***[indiziert]*** *für PC. Dabei habe ich das gefunden: http://*** – sollte man das jetzt ernst nehmen? Ich meine man kann es nicht kaufen für PC aber downloaden? Legal ist das sicher auch nicht... Wäre sehr hilfreich wenn Ihr euch das mal anschauen könntet.*

MATTHIAS RÖHR

In deinem Fall gilt für Videospiele das Gleiche wie für Sex: Wenn du nicht dafür zahlen musst, solltest du stutzig werden.

HS mit WWchen

Hi PCA-Leuts, ich habe da mal ne Frage bei meinem HS funktioniert mein Mikro nicht. Ich habe mal bei den Einstellungen geguckt und da steh, dass es auf stumm geschaltet is aber irgentwie kann ich das nicht umstellen. Kann es da sein, dass mein HS kaputt is oder muss ich da einfach was ändern? (Das Headset ist von Roccat wenns hilft)

FELIX ÖSER

Klar kann es sein, dass dein Headset kaputt ist. Oder du

musst da einfach was ändern – wäre auch möglich. Und dabei ist es völlig wurscht, ob es von Roccat ist oder nicht. Alles klar? Gern geschehen!

Jedi auf DVD?

*Hi ich find euer Heft echt klasse ich fänds nur noch besser wenn ihr mal **Jedi Academy** mit auf eure DVD packen könntet!*

FLORIAN LEHNEN

Auch wenn es uns widerstrebt, solch flache, offensichtliche und niveaulose Gags zu bringen – wir können einfach nicht anders:



So, Florian, und was nun?

3 Vornamen, 0 Plan

*Hiho PCA Redaktion, umgehen wir mal das ganze Geschleime und ich fange mal mit meinen Anliegen an. Da ihr ja das gerissenste Spielemagazin seit der Nachkriegszeit seid, frage ich mich ob ihr eure Marktmacht ausspielen könnt und Rockstar dazu zwingt das **Red Dead Redemption** auch für PC erscheint? Ihr wisst schon ähnlich Steve Jobs es mit Adobes Flash treibt – einfach sanften Druck dann ist alles i.o.! Auf deutsch: reißt denen ihre verdammten Ärsche auf das dieses Wild West Adventure auch auf PC erscheint. (könnte sogar [**indiziert**] ablösen) Tut was immer ihr tun müsst!*

MARTIN-STEFFEN PETER

Du weißt aber schon, dass Steve Jobs, der Herr der Äpfel quasi, das Klickibunti-Webzweinulli-Flash von Adobe einfach ignoriert, oder? Jetzt überleg doch mal, was das für deinen Vergleich bedeutet und wie sich deine Bitte dann auf Red Dead Redemption auswirken würde. Dämmert's? Ja? Nein? Vielleicht?

Mach mal 'nen Punkt!

Hallo ich habe heute mal wieder sacred plus von ihrer DVD Ausgabe 08/2008 ausgebuddelt und habe bei der online Registration fürs online gaming festgestellt das der key nicht geht habe ihn auch noch nie benutzt ist so zu sagen Brand neu würde mich freuen wenn ich einen neuen bekommen könnte kann auch noch ein Bild nachschicken von der original cd aber leider habe ich das Heft nicht mehr

„LORDGIZMO"

Woraus hast du die denn ausgebuddelt? Aus dem Haufen unbenutzter Satzzeichen, der bei dir zu Hause rumliegen muss, vielleicht?

Flotter Dreier

*könntet ihr nicht mal **Lula 3D** oder **Unreal Tournament 3** auf eure Dvd packen. ich find euer heft voll geil aber druckt mal mehr titten und muschis ab!! NAGGGISCHHHH*

KARSTEN SPELTER

Lula 3D oder Unreal Tournament 3? Wie passt das denn zusammen? Da musst du dich schon entscheiden – schließlich kannst du auch nicht blond UND brünett haben. Oder intelligent UND gut aussehend. Oder kuscheln UND ein Mädel, das nicht deine Mama ist.

Krämer vs. Krämer

*Fickja! **BF:BC 2** rockt!*

SVEN KRÄMER

*Und was noch viel geiler ist: **Monster Hunter Tri** FICKJA*

SVEN KRÄMER (EINE WOCHE SPÄTER)

Hach, genauso schön, wie es ist, wenn Leute sich – zumindest mal eine Woche lang – richtig für etwas begeistern können, genauso sehr nervt es dann auch, wenn ebenjene Leute das nicht für sich behalten.

Leser antworten Lesern

Freude, Freude!

Betrifft: Beitrag zum Spiel „Metro 2033" von Herrn A. Frank in der PC Action Nr. 04/2010, Seite 70

Sehr geehrte Damen und Herren,
folgendes Zitat entnahm ich dem oben genannten Beitrag: „Die Welt an der Erdoberfläche ist alles andere als freundlich. Giftige Atmosphäre, Mutanten und Neonazis. Fast wie in Rostock, nur etwas sonniger."

Während ihr „Journalist" wahrscheinlich vor Lachen kurzzeitig das Schreiben einstellen musste, nachdem ihm ein derartig beeindruckendes Sprachbild gelungen war, muss ich sagen, dass mir das Lachen im Hals steckengeblieben ist angesichts einer solchen geistigen Verirrung. Die Steigerung in der zweiten Satzhälfte des zweiten ...

Der Grund, der ... Beitrag überhaup... Zahnarzt, der au... der Meinung war, ... als Vorzimmerlek... Abonnent Ihres ... ist jetzt Geschich... nicht so gut, dass ... holt lesen möcht... Ich möchte Ihne... tief empfunden... ger über derart... bringen, es ärg... können, und ic... Haltungen und... serbriefen leid... schen, die de... Wort ist eine ... was ich em... entlassen un... genheit bek...

Im Brief, auf den sich Herr Rudolphi bezieht, beschwerte sich ein Leser über einen Gag über die Rostocker Innenstadt.

Antwort auf: „Freude, Freude!" (PCA 5/2010)

Hallo un tach ihr Horste! Ich habe eine Frage: Könnt ihr mir die Adresse von dem Kerl der letzte ausgabe so gestresst hat wegen des Kommentars meines mit-einwanderers geben? Ich arbeite nämlich an einer maßstabsgetreuen nachbildung des Eiffelturms und mir sind die Stöcke ausgegegangen. Was das zu bedeuten hat? Das seine email mir zwei dinge zeigte:

1. Das jenes Wesen einen gewaltigen Stock im Arsch hat den ich gerne entfernen würde (und für mein Eiffeltürmchen verwenden würde)

2. Das jenes wesen einen ausgeprägten Rostocker Patriotismus hat, was zur Annahame führt dass ich ein paar nette linke freunde zum stock-aus-dem-arsch-ziehen mitbringen könnte (die mit den schwarzen pulis und brennenden flaschen ihr wisst schon...)

Falls der Autor der KLage in weiser Vorraussicht diese ausgabe gekauft hat um sich an den hassmails gegen ihn aufzugeilen, DAS IST FÜR SIE: DAS WAS ALEXANDER FRANK GESCHRIEBEN HAT WAR EIN WITZ!!!!!!!!!!!!!!!!! DER WAR LUSTIG L U S T I G!!!!!! SELBSTIRONIE!!!!!! ps: einer meiner verwandten arbeitet genau an der Bundestagsstelle die sich mit printmedien beschäftigt und hat mir auf nachfrage gesagt das er die besagte stelle gelesen hat und lachen musste! HA! und ihr zahnarzt wird das Abo auch nicht abbestellt haben sondern sie nur angelogen und seiner praktikantin erzählt was für ein engstirniger depp sie sind!!!!

@redaktion: bitte druckt das ab ich hae mich extra gewählt ausgedrückt damit ihr die mail nicht wie alle 30.000 andere hassmails gegen den typen wegen überreaktion direkt löscht!!! bitte

frohes schafen weiterhin

FLORIN RUDOLPHI

Da braucht es nicht viel Kommentar unsererseits. Außer vielleicht: Round 2, Fight!

E-MAIL
leserbriefe@pcaction.de

POSTADRESSE
Computec Media AG
Redaktion PC ACTION/Leserbriefe
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

Redakteur am Pranger

*[Anm. d. Red.: Erst schickte uns Herr Morgenroth eine leere E-Mail, vier Minuten später dann diesen Prangerantrag] Sehr geehrte PC Action redaktion, Also euer Magazin is gut und all sowas das wisst ihr ja schon :D Auf Seite 78 habt ihr das spiel **Necrovision 2 Lost Company** getestet.. Allerdings ist die seitenüberschrift Lost Chapter! Ich dachte mir vielleicht krieg ich mal endlich jemanden an den pranger also mach ich euch mal auf die kleinigkeit aufmerksam :D Achso das mit der ersten Mail ohne Inhalt tut mir leid irgendwie ist da was schief gelaufen.*

MICHAEL MORGENROTH

Ach, macht doch nichts, Michael, bei Mails ohne Inhalt müssen wir uns wenigstens nicht aufregen – so wie bei deiner zweiten Mail (der mit Inhalt). Da müssen wir uns nämlich darüber aufregen, dass Teilzeitrechercheur Alexander Frank nicht nur den Spielenamen eigenmächtig von **Necrovision 2: Lost Company** in **Necrovision 2: Lost Chapter** abänderte, sondern auch gleich die nicht vorhandene Jugendeignung fälschlicherweise auf „Ab 12 Jahren" umdichtete (Dank an Lukas Giesendorf für den Hinweis). Zur Strafe für das osteuropäische Haarwuchswunder hackten wir uns in sein Facebook-Profil und änderten seinen Vornamen in „Alexandra", ~~seinen~~ihren Beziehungsstatus in „Zu haben – gern auch mehrmals" und traten in ihrem Namen der Gruppe „Wer hier betritt, ist doof" bei.

Leserbrief des Monats

Anmerkung der Redaktion: Aus Jugendschutzgründen mussten wir einige pubertäre Kraftausdrücke in dem Anschreiben durch harmlose Äquivalente ersetzen – betroffene Stellen sind entsprechend farbig hervorgehoben. Trotz aller Mühen blieb dabei möglicherweise der Sinn nicht zu 100 Prozent erhalten – dafür haben wir aber alle Rechtschreibfehler dringelassen.

Liebe PcAction ...

... leider muss ich euch sagen das ich euer Abo verlängern will. Eure neuen Bildunterschriften sind famos genauso wie eure neuen Redakteure, euer neuer leserbrief-Onkel (Fränkel war einer von vielen mit Humor), euer hübscher neuer (zum teil eklatant komischer) Witz, euer neues Layout, das ihr eure letzte Seite geändert habt und da nur noch pädagogisch Wertvolles steht und außerdem gebt ihr nur coole Goodies zu eurer Zeitschrift raus. (eure berichterstattung war ja schon immer überdurchschnittlich informativ..) alles was pcaction für mich damals vor 8 jahren revolutioniert hat habt ihr konsequent verbessert. ihr solltet sie umbennen in PC Supreme, weil es jetzt wirklich nur noch pures Unterhaltungsgold ist, das ihr verkauft. außerdem seid ihr alle hübsch anzuschauen, eure zarten Visagen will man unbedingt sehen wenn man ne zeitschrift ließt. die alten Schreiberlinge hatten schon nen bisschen Stil und ham euch den Weg geebnet. Die wussten, wie man ein Heft mit Zukunft etabliert. Und wenn ihr diesen Leserbrief abdruckt, solltet ihr euch besser genau überlegen was ihr darauf schreibt, weil es schwer für euch wird die anderen Leser zum lachen zu bringen. [...]

PS. PcAction online ist meine Startseite
PPS. außerdem verheimlicht ihr nichts mehr, ihr seid die Besten!
PPPS. mit eurem wallenden Haupthaar seht ihr voll süß aus

KAI SCHMIDT

Ich hab da 'ne Idee ...

tach. wollte mal fragen, ob ihr es hinkricht kontakt mit spieleentwicklern hinzukriegen, wo es um ein game geht, das wie need for speed ist aber auch wie GTA.... also das man hin kann wo man will. In dem fall die ganze welt... dsa man mit einem Schiff dahin fahren kann wo man will und rennen fahren kann. Benzin alles gleich unso und man bezahlt es, indem man rennen fährt und gewinnt. Das wäre mal ein geiles game.

MFG patrick. hoffe die antwort ist mal besser als bei fränkel damals

PATRICK

Boah, Patrick! Du hast so eine Mörder-Geschäftsidee, bereitest sie auch noch dermaßen überzeugend auf und schickst sie dann einfach mir nichts, dir nichts in der Gegend herum? Wenn die jetzt jemand klauen würde ... nicht auszudenken! Der könnte damit Millionen verdienen. Ach, übrigens: Weißt du, was Sarkasmus ist?

Bringt Frauen ins Spiel!

*Hallo, sind die Multiplayer-Dinger von **Modern Warfare** und **Bad Company** frauenfeindlich? Oder warum kann ich da keine weibliche Figur steuern? Will ja gar nicht so weit gehen, eine Schützin oder so zu spielen, aber Sanitäterin sollte doch drin sein. Oder Köchin? Grüße, Eure Hefte sind ok*

SARA

Hihi, „Multiplayer-Dinger", das klingt wie „Free-For-All-Boobies" oder „Mehrspieler-Möpse". Würde auch zu deinem Anliegen passen, denn selbst wenn es weibliche Spielerklassen gäbe, wäre wohl das Verhältnis von Männlein zu Weiblein sicher selten höher als 31:1.

Überzeugungsarbeit

*Ganz einfach: Kann man die Hersteller von **Soliders HoWW2** davon überzeugen einen zweiten Teil zu produzieren?*

FRANZISCO RAJIC

Haha, zuerst dachten wir „Mann, ist der doof, das Spiel hat doch eine 2 im Namen, das ist doch schon ein zweiter Teil!", dann fiel uns aber ein, dass die „2" zu „World War 2" gehört und das Spiel eben kein Nachfolger ist. Dann aber dachten wir „Mann, ist der doof, schreibt nicht mal Sol*di*ers richtig ..." So oder so, die Antwort ist: Keine Ahnung, wir können es jedenfalls nicht.

Fremdwörter kaputt?

*hallo ihr verbs of motion, ich wollt mal fragen ob ihr mir links zu mods für **r6 lockdown** schicken könnt – mit vielen shibby grüßen euer kubbe*

TIM KUBICEK

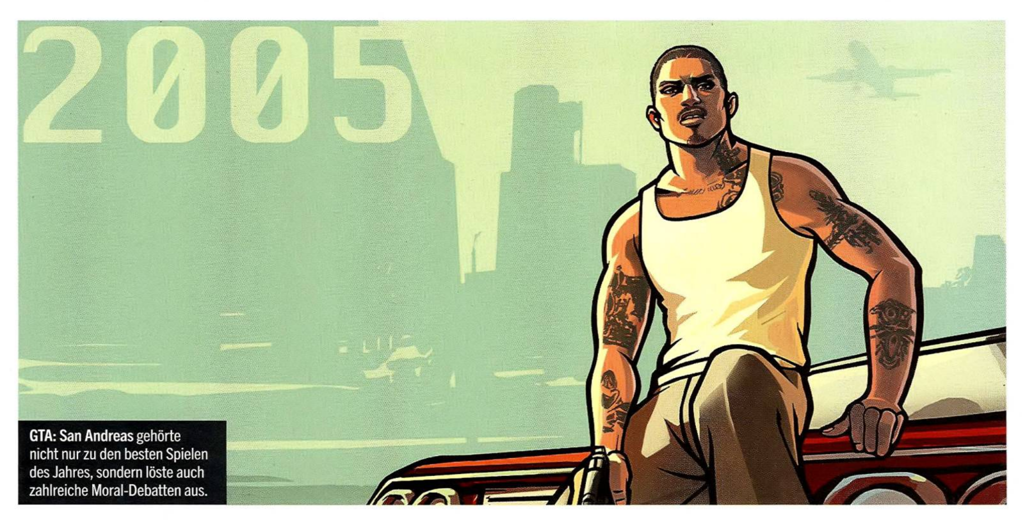
Hallo zurück, du crazy noun of agitation! Check besser erst mal dein spelling und l8er on the searchengine of your choice – du chilliger lazybone, du!

Regelmäßiger Toolgang

*ich wollte fragen ob es bis jetzt schon ein gutes Mod Tool für **Battlefield Bad Company 2** gibt und wenn ja wie es heißt und wo man es herbekommt.*

TOREN SCHLINKE

Kleiner Tipp: Selbst wenn es eins gäbe, bei uns kriegst du es nicht.



GTA: San Andreas gehörte nicht nur zu den besten Spielen des Jahres, sondern löste auch zahlreiche Moral-Debatten aus.

Großer Jahresrückblick: Das war das Jahr 2005

Früher war alles besser!

Teil 6 unserer epischen Serie über die vergangenen zehn Jahre: Darüber haben Gamer anno 2005 diskutiert.

Text: Lukasz Ciszewski/Christoph Schuster

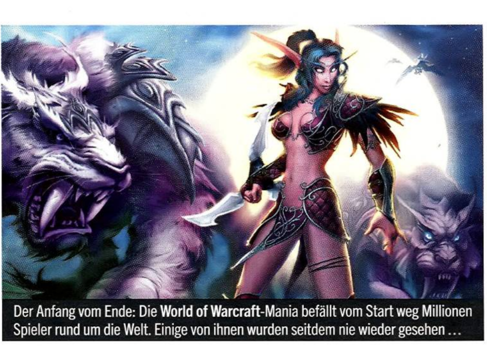
Riesige Hackfresse, nervige Stimme, fehlende Fortpflanzungsorgane – normalerweise erwarten Sie an dieser Stelle einen Kommentar der Marke „Aber wir hatten unseren Kollegen Ralph Wollner trotzdem lieb". Doch falsch gedacht, bei diesem Thema verstehen wir echt keinen Spaß! Wir wissen nicht, wie es Ihnen ging, aber vor fünf Jahren standen wir kurz vor der Auswanderung. Wurst wohin, Hauptsache in ein Land fernab vom unausstehlichen Crazy Frog. Hierzulande lungerten an jeder Straßenecke penetrante Jugendliche und Junggebliebene mit ihren Handys herum und terrorisierten unsere Gehörgänge mit dem Klingelton Axel F. Der Frosch mit Helm, der auf einem imaginären Mofa durch die Gegend heizt, eroberte nicht nur Millionen Mobiltelefone, sondern auch europaweit die Top-Positionen der Charts. Und als wäre das nicht schon schlimm genug, ebnete diese Plage obendrein den Weg für weiteres Klingelton-Mobbing in Form von Schnuffel, dem geistesgestörten Hasen, und ähnlichen Mistviechern. Die dutzenden Briefe an den US-Präsidenten mit unserer Bitte, ein paar nukleare Sprengkörper über Europa abzuwerfen, um uns zu erlösen, blieben leider unbeantwortet. Vielen Dank auch, Mister Bush! So mussten wir noch lange Jahre Maxi-CDs, DVDs und sogar ein Gameboy-Spiel mit dem verrückten Frosch ertragen.

Goodbye, Real-Life!

Doch neben dem Untergang der abendländischen Musikkultur hielt das Jahr 2005 noch weitere Vorboten der Apokalypse für uns bereit. Diesmal ausgelöst von den Entwicklergöttern Blizzard, die das Ziel verfolgten, vom Vorstandsvorsitzenden bis hin zur Putzfrau jeden ihrer Mitarbeiter zum Milliardär zu machen. Wie das geht? Indem man einfach die halbe Zockergemeinde dieses Planeten süchtig nach dem Online-Rollenspiel **World of**



Peiniger von Millionen Ohren: Der nervige Crazy Frog eroberte die Charts. Wir zogen sogar den Import von Franzosen in Betracht, um der Froschplage Herr zu werden.

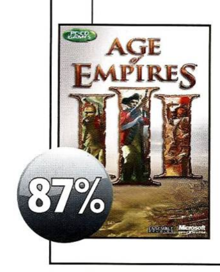


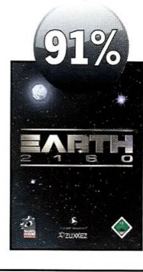
Der Anfang vom Ende: Die **World of Warcraft**-Mania befällt vom Start weg Millionen Spieler rund um die Welt. Einige von ihnen wurden seitdem nie wieder gesehen …

Das waren die 85er!

Folgende Titel haben im Jahr 2005 die Spielspaßmarke von 85% geknackt:

- **Age of Empires 3 (Strategie, 87% in 1/2006)**
- Ankh (Adventure, 86% in 1/2006)
- Battlefield 2 (Shooter, 92% in 8/2005)
- Call of Duty 2 (Shooter, 90% in 1/2006)
- **Civilization 4 (Strategie, 88% in 1/2006)**
- Codename: Panzers – Phase 2 (Strategie, 89% in 9/2005)
- Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre (Simulation, 89% in 5/2005)
- **Earth 2160 (Strategie, 91% in 8/2005)**
- F.E.A.R. (Shooter, 88% in 11/2005)
- FIFA 06 (Sportspiel, 84% in 11/2005)
- Fußball Manager 06 (Simulation, 89% in 12/2005)
- Grand Theft Auto: San Andreas (Action, 93% in 8/2005)
- **GT Legends (Rennspiel, 89% in 11/2005)**
- Guild Wars (Rollenspiel, 86% in 7/2005)
- Imperial Glory (Strategie, 85% in 7/2005)
- Juiced (Rennspiel, 88% in 7/2005)
- King Kong (Action, 85% in 1/2006)
- Madden NFL 06 (Sportspiel, 87% in 10/2005)
- NBA Live 06 (Sportspiel, 89% in 12/2005)
- Need for Speed: Most Wanted (Rennspiel, 90% in 1/2006)
- NHL 06 (Sportspiel, 88% in 11/2005)
- Pro Evolution Soccer 5 (Sportspiel, 89% in 12/2005)
- Quake 4 (Shooter, 91% in 12/2005)
- Splinter Cell: Chaos Theory (Action, 90% in 5/2005)
- **Star Wars: Knights of the Old Republic (Rollenspiel, 91% in 4/2005)**
- Star Wars: Republic Commando (Shooter, 85% in 4/2005)
- The Fall: Extended Version (Rollenspiel, 85% in 7/2005)
- Vampire: The Masquerade – Bloodlines (Rollenspiel, 90% in 2/2005)
- **Vietcong 2 (Shooter, 86% in 12/2005)**
- World of Warcraft (Rollenspiel, 93% in 2/2005)

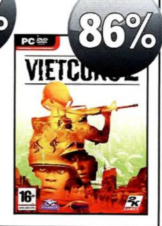












Warcraft macht und neben dem 50-Euro-Startpreis monatlich Gebühren kassiert. Von den Addons, die im Laufe der Jahre folgten, ganz zu schweigen. Abgesehen davon zollen wir den Blizzard-Leuten aber unseren tiefsten Respekt, denn qualitativ gehört **WoW** zur absoluten Crème de la Crème. Früher beheimatete das MMO-Genre nur realitätsfremde Sonderlinge, nun kamen endlich auch normale Menschen in den Genuss fantasievoller Online-Welten. Es war sogar möglich, sich in Azeroth (so der Name der **Warcraft**-Welt) regelrecht zu verlieren. Das passierte dann blöderweise auch ziemlich vielen der **WoW**-Abonnenten, die schließlich im sozialen Abseits oder der Therapie landeten. Natürlich kann man **WoW** spielen, ohne zum Junkie zu mutieren. Das behauptete zumindest unser Chef Wolfgang Fischer – nachdem er in einer stählernen Ork-Rüstung zur Arbeit kam und uns mit einem lauten „Für die Horde!" begrüßte ...

Nur Müll in der Glotze?

Das nächste Thema könnte Ihnen als PC-Fanatiker eventuell etwas sauer aufstoßen, aber da müssen Sie jetzt durch: Mitte dieses Jahrzehnts vollführten Spielkonsolen einen Quantensprung. Boten Sonys PlayStation 2, Microsofts Xbox und Nintendos Gamecube lediglich niedrig aufgelöste Grafik auf dicken Mattscheiben, profitierten die Konsoleros nun vom Siegeszug der Flachbild-TVs. Im November 2005 erschien Microsofts erste HD-Konsole, die Xbox 360. Neben dem bereits etablierten Online-Service Xbox Live lieferten die Verantwortlichen eine für Konsolen bis dato ungekannte Grafikpracht. Plötzlich sahen Spiele fast so gut aus wie auf einem rechenstarken PC. Das Ganze ging sogar so weit, dass einige Entwickler endgültig auf Konsolen umstiegen und die PC-Gemeinde sträflich vernachlässigten. Die großen Unternehmen der Spielebranche erkannten, dass sie mit PC-Exklusi-



Nimm zwei: Ob **Battlefield 2, Vietcong 2, Serious Sam 2** oder eben **Call of Duty 2** (Bild) – Shooter-Fans bekamen 2005 die geballte Ladung Action-Nachschub.



Jetzt bitte wegggucken! Derart versaute Szenen waren in **GTA: San Andreas** versteckt und die **Hot Coffee**-Mod brachte sie ans Licht. Wir waren ehrlich bestürzt!

Der Überflieger

The Ring trifft Ego-Shooter: 2005 suchte uns eine der gruseligsten Ballereien der Action-Geschichte heim – und bescherte uns ein unheilbares Kleine-Mädchen-Trauma.



◀ Das Herzstück des Hammer-Shooters: Spektakuläre Schusswechsel im Zeitlupenmodus.

▶ **F.E.A.R.** fackelte dank der herausragenden Lithtech-Engine ein Grafik-Feuerwerk der Extraklasse ab.





Echte Männer stehen zu ihren Gefühlen. Deshalb offenbaren wir an dieser Stelle weltexklusiv: Selbst für harte Kerle wie uns war der Horror-Shooter **F.E.A.R.** gruseliger als der Gedanke, 24 Stunden am Stück dem Zickenterror von **Germany's Next Topmodel** ausgesetzt zu sein. Entwickler Monolith packte in sein bis dato erfolgreichstes Projekt nämlich keine Magermodels, sondern das grimmig dreinblickende Mädchen Alma, das stark an das Terror-Gör aus **The Ring** erinnert. Schauderhaft! Zum Glück gab's neben den gruseligen Szenen auch massig Action inklusive grafisch und spielerisch herausragender Schusswechsel. Tester Joachim Hesse bilanzierte damals: „Für mich ohne Frage das beste Actionspiel der vergangenen Monate". Sogar heute, fünf Jahre später, ist **F.E.A.R.** grafisch noch ansehnlich und eine derart intelligente KI bot seitdem kein anderer Shooter. Scheuen Sie sich also nicht vor einem verspäteten Date mit der Kleinen – packen Sie aber unbedingt Windeln ein!

vität nichts mehr reißen würden, und verlagerten ihren Fokus auf Konsolen. Doch auch wir Jünger des edlen Rechenknechts profitierten: Multiplattformentwicklungen orientieren sich meist am kleinsten gemeinsamen Nenner. Ergo sahen viele PC-Spiele seit der HD-Umstellung weitaus besser aus, da sie sich nicht mehr nach der altersschwachen letzten Konsolengeneration richten mussten.

Guck mal!

Sie wollten schon immer mal Ihrem Lieblingsredakteur auflauern, erfahren, wo und wie er wohnt? Dann danken Sie den guten Menschen bei Google, die seit 2005 ihre Dienste **Google Maps** und **Google Earth** kostenlos anbieten. Ob Routenplanung oder virtuelle Weltreise, die User stürzten sich auf die beiden Gratisprogramme und das Unternehmen aus Kalifornien mauserte sich endgültig zur Internet-Allmacht. Mittlerweile fahren sogar Google-Mobile mit Kameras herum, um noch tiefere Einblicke in unsere Wohnbereiche zu erhaschen. Klasse, dann müssen wir unser Privatleben nicht länger selbst auf Youporn hochladen.

Vorsicht, heiß!

Heißer Kaffee gehört zu den unumstößlichen Morgenritualen der meisten Zocker und auch bei uns in der Redaktion geht unter drei Kannen erst mal gar nix. 2005 sorgte das koffeinhaltige Heißgetränk jedoch in virtueller Form für Aufruhr: Die Mod **Hot Coffee** für **Grand Theft Auto: San Andreas** schaltete versteckte Sexspielchen im Gangster-Epos frei, die der Entwickler Rockstar zwar aus dem Spiel, nicht jedoch aus dem Programm-Code entfernt hatte. Wer in diesen Szenchen schnell genug auf die Tasten hämmerte, bereitete seiner virtuellen Bekanntschaft wohlige Glücksgefühle, denen sie akustisch Ausdruck verlieh. Ohhh, jaaahhh, ist das gut! Echte Männer wie wir lächelten nur müde, Kirchenvertreter und Moralapostel fanden's hingegen nicht so witzig. Als hätten die Amis keine anderen Probleme, ließen sie sofort die Irak-Querelen, die Einwandererproblematik und das marode Gesundheitssystem links liegen und stürzten sich auf das Balzverhalten eines Pixel-Machos. Ob im Internet, Fernsehen oder in Zeitungen – die halbe Welt diskutierte plötzlich darüber, welch schreckliche Auswirkungen diese Szenen auf unschuldige Jugendliche haben könnten. Entwickler Rockstar musste sich dem Druck der Öffentlichkeit schließlich beugen und veröffentlichte einen Patch, der die brisanten Abschnitte aus dem Spiel entfernte. Wir selbst haben die Mod natürlich nie installiert!

Es ist nicht vorbei!

Genug des Schweinkrams. Vergangenen Monat berichteten wir über die Veröffentlichung des



Futter für Freeman-Fans: Mit dem Demolevel **Lost Coast** sowie der Ankündigung von weiteren Zusatzepisoden erfreute Valve die **Half-Life**-Anhängerschaft.



Kannst du mir was pumpen? Unsere weltexklusive Vorschau zu **Unreal Tournament 3** (damals noch **UT 2007**) genießt heute Kultstatus. Warum auch immer.

Überspiels **Half-Life 2**. Das schlug mit Top-Technik und Hammer-Story damals ein wie eine Bombe, beschwor mit seinem Ende allerdings auch Fragen herauf. Natürlich wollten wir auf die Antworten nicht wieder sechs Jahre warten. Also nervten wir Valve anno dazumal so lange, bis sie im April 2005 **Half-Life 2: Aftermath** ankündigten. Die Geschichte sollte mit dieser kostenpflichtigen Zusatzepisode weitergehen. Später hörte das Add-on nur noch auf den Titel **Episode One** und erweiterte Valves Source-Engine um grafische Spielereien wie den Lichteffekt HDR, der in heutigen Games praktisch zum guten Ton gehört. Unsere Fragen beantwortete aber weder die erste Erweiterung noch die folgende **Episode Two**. Nun warten wir sehnsüchtig auf das dritte Zusatzpaket. Arbeitet schneller, Valve!

Da ist die Luft raus

„Penispumpe: Ego-Perspektive", „Peinlich: beim Penispumpen erwischt werden", „Kannst du mir was pumpen, nämlich meinen Penis?" Viele Leser erinnern sich noch heute an diese denkwürdigen Sätze. Sie stammen aus unserer exklusiven Vorschau zu **Unreal Tournament 2007**. Der Arbeitsabend war lang, die Gehirne durchgebrannt, also entschied sich der damalige PCA-Mob in der Bildunterschriftenkonferenz für die Penispumpenvariante. Zum Entsetzen des Autors Lukasz Ciszewski, der noch heute von Passanten auf der Straße mit den Worten „Hahaha, du bist doch der Penispumpen-Mann!" angesprochen wird. Was das eigentlich behandelte Spiel angeht, wurde die Jahresangabe im Titel später durch eine klassische „3" ersetzt. Geholfen hat's nichts, der actiongeladene Mehrspieler-Shooter floppte trotz herausragender Qualität. Danach kehrte Kultentwickler Epic dem PC den Rücken und konzentrierte sich mit einem Kettensägensimulator auf die Xbox 360. Mittlerweile steht allerdings mit dem brachialen Fun-Shooter **Bulletstorm** ein fulminantes Comeback an.

Nachfolgerflut

Der Vollständigkeit halber hier die restlichen spektakulären Nachfolger des Jahres: Zum einen **Call of Duty 2**, das wir im November 2005 auf rekordverdächtigen zwölf Seiten testeten. Für den Multiplayer-Part luden wir sogar einen professionellen **CoD**-Clan in die Redaktion ein, angeführt von Rocker Martin Kesici. Sein Kommentar zum Spiel: „Geile Scheiße!" Einen Monat vorher testeten die Herren Hesse und Ciszewski das neue Beben aus dem Hause Raven, **Quake 4**. Shooter-Puristen wie wir zeigten sich angetan, der Rest der Welt eher weniger. Ebenfalls mit von der Partie: **Vietcong 2**, das mit schwacher Grafik aufwartete, das lang ersehnte **Battlefield 2** mit modernem Kriegsszenario sowie der bunte No-Brainer **Serious Sam 2**. 2005 erwies sich also als ausgesprochen guter Jahrgang für Action-Freunde.

Wie geht's weiter?

Weil alle Hammertitel bereits erschienen sind, blieb nix mehr für 2006 übrig, oder? Falsch! Was vor vier Jahren wirklich abging, lesen Sie in der kommenden Ausgabe!

Flop des Jahres

Das beste Action-Spiel des Jahres! Das finden Sie gegenüber. Dieses Teil hier ist hingegen Müll.

[Ironie-Modus an] Die Ansprüche an den französischen Shooter **Bet on Soldier (BoS)** waren doch gar nicht so hoch. Er sollte lediglich den Genre-Primus **Call of Duty 2** vom Thron stürzen und mit seinen ausgefeilten Multiplayer-Funktionen eine ernsthafte Alternative zum Dauerbrenner **Counter-Strike Source** darstellen. Vollkommen überraschend haben die Entwickler Kylotonn diese Ziele nicht erreicht. Seltsam, dabei gab die seelenlose Hintergrundgeschichte doch genauso wenig Anlass zur Kritik wie die schlappen drei Millionen Bugs der Verkaufsversion. Obendrein kam auf die Schnelle ein kompaktes Patchlein heraus (schlappe 800 MB), das gar nicht mal sooo viele Fehler unberührt ließ. [Ironie-Modus aus]

Im Ernst: Der Autor dieser Zeilen musste das abscheuliche Ding im Herbst 2005 testen und lediglich die behutsame Seelsorge von Mittester Ralph Wollner hinderte den verzweifelten Redakteur am beherzten Sprung aus dem Fenster.



Ganz nett: Sie konnten den gegnerischen Soldaten die Rüstung wegballern. Der Rest: unfassbar verbuggt und echt übel!

Redaktionsbesprechung

Ein alter Bekannter kam, eine alte Bekannte ging – ja, 2005 ist wirklich viel passiert!



Highlight der Redaktion 2005: Wollner staubsaugt seinen Arbeitsplatz.

Kaum hatten sich unsere geliebten Leser daran gewöhnt, Harald Fränkels Visage und die merkwürdige „Frisur" nie wieder sehen zu müssen, kam er im Frühjahr 2005 zurück. Wo er die ganze Zeit war, wollte er nicht verraten. Wir tippen, dass er in Rumänien Erwachsenenfilme gedreht hat. Zudem verabschiedeten wir uns in diesem Jahr von einer guten Freundin. Sie war der Redaktion über viele Jahre hinweg treu ergeben und musste früher als erhofft von uns gehen. Die tiefe Trauer hält bis heute an, denn sie lag uns ganz besonders am Herzen. Doch ihre Nachfolgerin erwies sich schlicht als zu dominant. Ruhe ewiglich in Frieden, CD-Ausgabe der PC ACTION!

Technik, die begeisterte

Diese Themen beschäftigten Hardware-Freaks.

Ein Auszug aus unserer damaligen „Marktübersicht: Arbeitsspeicher", Ausgabe 9/2005: „Beim Latenz-Tuning funktionieren die A-Data-Riegel noch mit CL2,5-3-3-7 bei DDR400 problemlos." Na dann ist ja alles klar, oder? Ob 512- oder 1.024-MB-Module, DDR1- oder DDR2-Riegel – anno 2005 herrschte die Qual der Wahl in Sachen RAM. Die Chips sanken kontinuierlich im Preis und luden zum fröhlichen PC-Aufmotzen ein. Auch bei den flachen LCD-Monitoren ging's ab: Die Reaktionszeiten sanken auf 16 Millisekunden, wodurch sich sogar flotte Shooter endlich ohne Augenschmerzen genießen ließen.



BÄM! Der Computec Games Award

Ausgezeichnet!

Zum dritten Mal in Folge veranstalten wir in Ihrem Namen die demokratischste Preisverleihung der Games-Welt.

Text: Christian Schönlein

Pst! Hey, Sie. Ja! Sie! Schon Gebrauch gemacht von Ihrem Wahlrecht? Nein, nicht so Kinkerlitzchen wie Bundestag. Der BÄM! steht wieder an! Für die Verleihung dieses Games-Awards aus dem Hause Computec am 20. August in Köln sammeln wir Ihre Stimmen. Denn wer wäre bei einer Preisverleihung für die spannendsten Spiele des vergangenen Jahres eine bessere Jury als die Spieler selbst?

Wer, wie, was?
Der BÄM! ist ein Award, der von Ihnen an die besten Videospiele des vergangenen Jahres verliehen wird. Lediglich bei der Vorauswahl der nominierten Spiele und deren Zuordnung zu den einzelnen Kategorien haben die Redaktionen der Computec Media AG die Finger im Spiel. Aber selbst darüber stimmen die Leser und User der Computec-Publikationen final ab. Wichtig ist hierbei, dass wir uns bei den Kategorien nicht mit einem Preisverleihungseinerlei im Stil von „Beste Grafik" oder „Bestes Spiel" zufrieden geben. Gaming lebt mehr als jedes andere Unterhaltungsmedium von den Emotionen und subjektiven Erfahrungen der Spieler. Deswegen unterteilen wir die Nominierten in solche Sparten, die genau diese Emotionen und Erfahrungen ansprechen. Wenn das Herz schneller schlägt und der Blutdruck steigt, dann geht es um den „Adrenalin"-Award, für Multiplayer-Titel ist „Teamgeist" entscheidend und die charakteristischsten Spielfiguren erhalten die Auszeichnung als bester „Kopf". Eine solche Einteilung ermöglicht vor allem auch einen genre- und plattformübergreifenden Vergleich – in diesem Jahr etwa **Dragon Age: Origins** und **Call of Duty: Modern Warfare 2** in der Kategorie „Atmosphäre".


Bürger Lars Dietrich, selbst bekennender Zocker, sorgte auf der Preisverleihung 2009 für gute Laune. Ohne „Sexy Eis", dafür mit schwungvoller Moderation.



Ob Comedy-Duo Mundstuhl (Bild), DSDS-Gewinner Thomas Godoj oder Deichkind FerrisMC – der BÄM! 2009 zeigte, dass auch Stars & Sternchen echte Nerds sind.

Die Abräumer des Vorjahres

2009 war das große Jahr von Electronic Arts. Satte drei der neun Awards staubte der Branchen-Riese ab! Mit Titeln wie **Dead Space** (in der Kategorie „Adrenalin") und **Mirror's Edge** (in der Kategorie „Atmosphäre") bewies man Mut zu neuen Spieleserien. Das zahlte sich aus! Mit dem **Fußball Manager 09** sahnte außerdem eine traditionsreiche Reihe den „Intelligenz"-Award ab. Für den sattesten „Klang" wurde Sonys epischer PlayStation3-Shooter **Killzone 2** gewürdigt. Sony hatte mit dem knuffigen Sackboy auch einen heißen Kandidaten für die Auszeichnung des markantesten „Kopfes" im Rennen, den Zuschlag erhielt aber Rockstar Games' Johnny Klebitz aus **GTA 4: The Lost and Damned**. Das Karaoke-Game **Lips** sorgte laut der wählenden Zocker für die beste „Party". Mit dem Multiplayer-Award „Teamgeist" wurde das geniale Prügelspiel **Street Fighter IV** ausgezeichnet. Virtuelle „Weltenbummler" waren von **Der Herr der Ringe Online: Die Minen von Moria** begeistert. Eine echte Überraschung! Wir hätten alles drauf verwettet, dass das **World of Warcraft**-Add-on **Wrath of the Lich King** das Rennen machen würde. Ähnlich überrascht hat uns die Auszeichnung für das beste „Online- und Browser-Game": **Ikariam** setzte sich gegen starke Konkurrenz wie **Travianer** und das technisch beeindruckende **Quake Live** durch.



Dirk Schülgen von Electronic Arts freute sich über drei gewonnene Awards.

Wir glauben, dass Menschen, die diese Spiele wirklich erlebt haben – nämlich Sie –, sie unter diesen emotionalen Aspekten auch vergleichen können.

Der, die, das!

Beim BÄM! geht es wie gesagt um Sie – die Spieler. Dennoch: Einer zünftigen Preisverleihungs-Gala würde ohne Rahmenprogramm und prominente Gäste etwas fehlen. Deswegen laden wir zur Verleihung am 20. August in Köln – das Event findet parallel zur gamescom statt – wieder jede Menge Stars, Sternchen und Laudatoren ein. Letztes Jahr moderierte Blödel-Barde Bürger Lars Dietrich das Großevent, die Preise wurden vom Comedy-Duo Mundstuhl, den TV-Moderatoren Collien Fernandes, Elton und Nilz Bokelberg, den Schauspielern Oliver Korittke und Ralf Richter sowie dem Rapper Ferris-MC überreicht. Für den guten Ton sorgten Musik-Acts wie Thomas Godoj, Wilson Gonzalez Ochsenknecht, The Black Sheep, Junge Dichter & Denker, unsere Punkrock-Freunde von den Donots und die Kölner Funk-Rock-Band Dickes B!. Wer dieses Jahr am Start ist, wollen wir noch nicht verraten – lassen Sie sich vom Rahmenprogramm einfach überraschen. Es wird auf jeden Fall wieder ganz groß!

Wieso, weshalb, warum?

Sie sehen schon, der BÄM! hat weder etwas mit Vetternwirtschaft und Lobbyismus in der Jury zu tun noch mit neureichen Spießern auf dem roten Teppich. All das wollten wir vor drei Jahren, als wir den BÄM! ins Leben gerufen haben, partout vermeiden. Mit Ihrer Hilfe wollten wir frischen Wind ins angestaubte Award-Milieu bringen. Ein Vorhaben, das uns gelungen ist! Zwar verleihen wir den Preis dieses Jahr erst zum dritten Mal, die vergangenen Jahre bewiesen aber bereits, wie positiv das Konzept von der Videospiel-Branche und allen voran von Ihnen, den Spielern, aufgenommen wurde. Dafür haben wir zu danken: Denn hätten Sie nicht mitgemacht, wäre dieser Award gar nicht möglich gewesen.

Wer nicht abstimmt, ist dumm!

Damit die Erfolgsstory weitergehen kann, sind also wieder Sie gefragt. Die User-Abstimmung über die nominierten Games findet noch bis Juli 2010 unter www.bamaward.de statt. Dort kann und soll jeder mitmachen, der etwas mit Gaming am Hut hat – und wenn Sie diese Zeilen lesen, dann haben Sie das! Auch Mehrfach-Votings sind erlaubt. Wenn Sie als Spieler einen bestimmten Titel besonders unterstützen wollen, dann sollen Sie das schließlich auch. Immerhin ehren die Gamer direkt die kreativen Entwickler und Produzenten. Zu diesem Zwecke finden Sie auf den folgenden zwei Seiten eine Übersicht über alle Nominierten sowie die wichtigsten Eckdaten des Events auf einen Blick. Abgestimmt wird dann auf www.bamaward.de. Und damit nicht nur für die Spielemacher attraktive Preise drin sind, gibt es auch für Sie etwas zu gewinnen! Unter allen Teilnehmenden verlosen wir wertvolle Wochengewinne wie Gaming-PCs und LCD-Fernsehgeräte. Was, Sie lesen immer noch? Auf geht's zur Abstimmung!

Zu den Nominierten →



Die Donots zerlegten letztes Jahr mit neuen und alten Hits unsere Showbühne. Aufgeräumt haben sie aber nicht.



Entwickler-Legende Tim Schafer (Monkey Island u. a.) schaute nicht schlecht. Auf der Aftershowparty des BÄM! 2009 gab es nicht nur lecker Essen, sondern auch den ein oder anderen Augenschmaus.





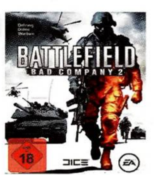
Nominierungen

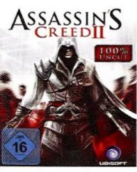
Der COMPUTEC Games Award

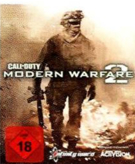
Voten Sie noch bis Juli 2010 unter www.bamaward.de für Ihre Favoriten! Die Verleihung findet parallel zur gamescom am 20. August in Köln statt.

Adrenalin

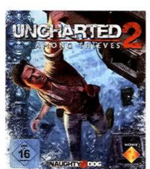
Dein Herz schlägt schneller und der Blutdruck steigt – diese Games sind Nervenkitzel pur.


Battlefield: Bad Company 2


Assassin's Creed 2

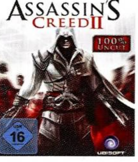

Call of Duty: Modern Warfare 2


Need for Speed: Shift


Uncharted 2: Among Thieves

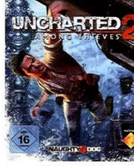
Atmosphäre

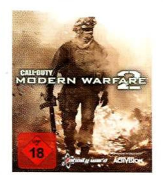
Diese Spiele ziehen dich in ihren Bann und du spürst diese ganz besondere Aura, die dich beim Zocken umgibt.


Assassin's Creed 2


Heavy Rain


Dragon Age: Origins


Uncharted 2: Among Thieves

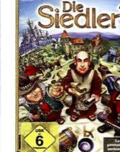

Call of Duty: Modern Warfare 2

powered by ASUS

Intelligenz

Strategen, Taktiker, Gedächtnisakrobaten oder auch Rätselknacker sind hier gefragt.


Napoleon: Total War


Die Siedler 7


The Legend of Zelda: Spirit Tracks


The Whispered World


Professor Layton und die Schatulle der Pandora

powered by



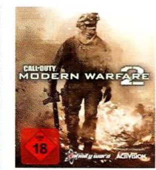
Klang

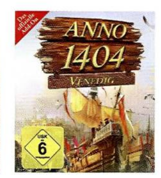
Diese Spiele überzeugen durch eine einzigartige Musikuntermalung oder die stärksten Soundeffekte.


Final Fantasy XIII


Risen


Bioshock 2


Call of Duty: Modern Warfare 2


Anno 1404: Venedig

Kopf

Welches Game hat den coolsten, außergewöhnlichsten und cleversten Spiele-Charakter?


Ezio Auditore da Firenze (Assassin's Creed 2)


Batman (Batman: Arkham Asylum)


Nathan Drake (Uncharted 2: Among Thieves)


Bayonetta (Bayonetta)


Kratos (God of War 3)

Party

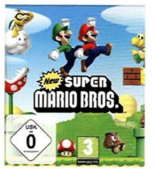
Diese Spiele rocken jede Party: von Karaoke über Musikgames bis hin zum gemeinschaftlichen Sportspiel.



FIFA 10



Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen



New Super Mario Bros.



DJ Hero



Wii Sports Resort

Teamgeist

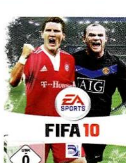
Ob gemeinsam oder allein gegen alle: die besten Multiplayer-Spiele.



Left 4 Dead 2



New Super Mario Bros.



FIFA 10



Call of Duty: Modern Warfare 2



Battlefield: Bad Company 2

Weltenbummler

Die weltbesten MMORPGs, die die meisten Gamer über Jahre in ihr virtuelles Universum locken.



Aion



Star Trek Online



Runes of Magic Chapter II: The Elven Prophecy


Atlantica Online



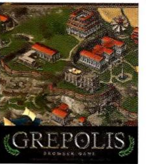
WoW: WotLK – Patch 3.3: Der Untergang des Lichkönigs

Online- oder Browser-Games

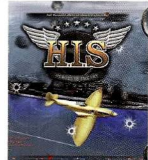
Kostenfrei und Spaß dabei: Diese Internet-Spiele faszinieren wochen-, monate-, jahrelang!



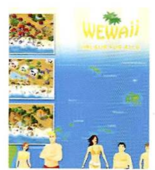
Gilde 1400



Grepolis



Heroes in the Sky



Wewaii



Shakes & Fidget

So messen wir

Unsere Benchmarks erscheinen Ihnen kryptisch, die Diagramme erinnern Sie an ein EKG? Kein Problem, wir klären Sie gern über unsere Testmethoden auf.

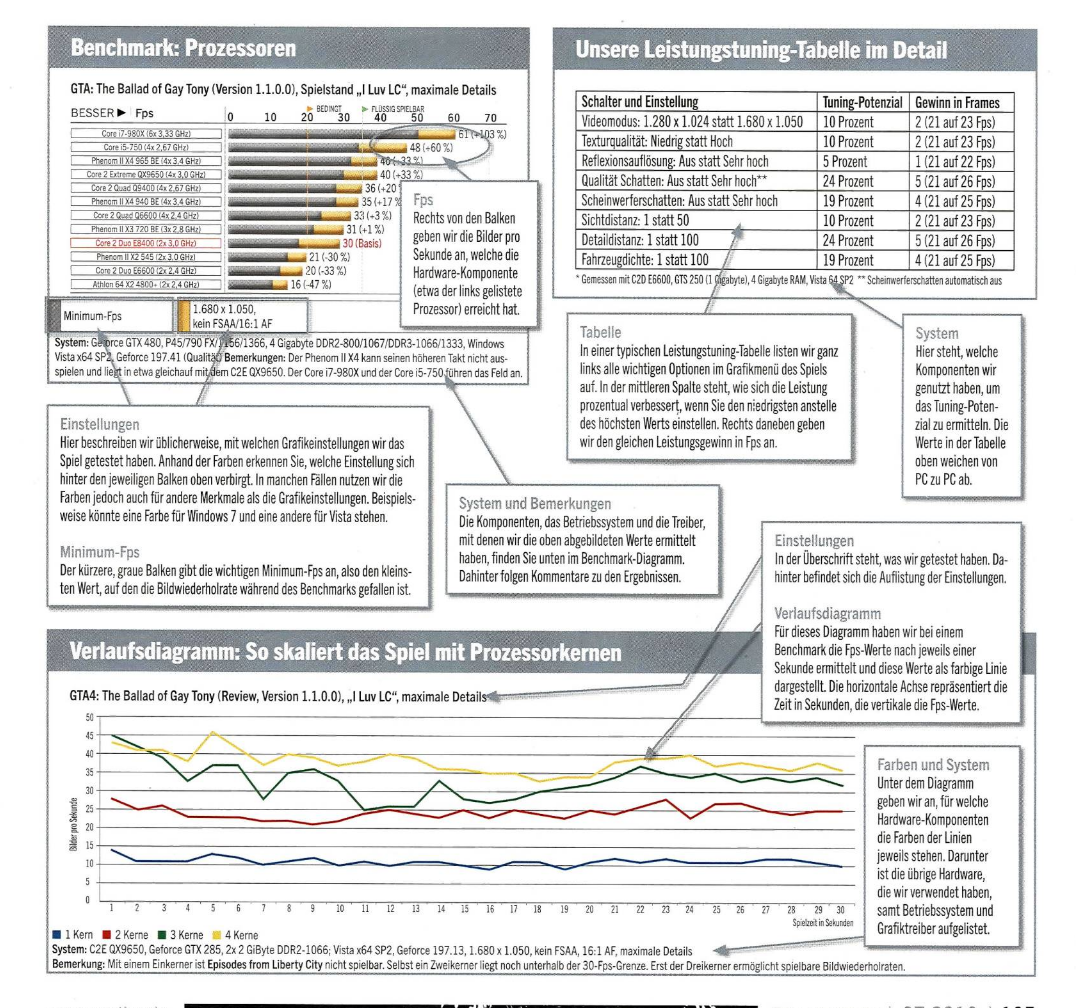
Wir ermitteln die Spieleleistung stets in Fps. Die Abkürzung steht für „Frames per second" oder „Bilder pro Sekunde". Sie gibt an, wie viele Bilder der verwendete Rechner bei dem jeweiligen Spiel pro Sekunde darstellen kann. Bei Rollen- oder Strategiespielen sollte Ihr PC mindestens 30, bei Shootern oder Action-Titeln mindestens 45 Fps erzielen, um ein ruckelfreies Spielvergnügen zu garantieren.

Was sind Benchmarks?

Um ebenjene Fps zu messen, verwenden wir so genannte Benchmarks, also reproduzierbare Szenen eines Spiels. Da diese Szenen (und somit alle darin vorkommenden Objekte und Grafikeffekte) stets gleich bleiben, können wir mit ihnen diverse Hardware-Komponenten (speziell Prozessoren und Grafikkarten) testen.

Tabellen richtig interpretieren

Unsere Benchmarktabellen (siehe unten) zeigen, welche Hardware bei einem bestimmten Spiel und Grafikeinstellungen die höchste Fps-Rate erzielt. Außerdem verwenden wir bei unseren Tuning-Artikeln zu besonders leistungshungrigen Spielen regelmäßig die Tabelle „Leistungstuning". Eine noch genauere Fps-Analyse bietet das Verlaufsdiagramm, das wir ebenfalls unten auf dieser Seite erläutern.



Unsere Leistungstuning-Tabelle im Detail

Schalter und Einstellung	Tuning-Potenzial	Gewinn in Frames
Videomodus: 1.280 x 1.024 statt 1.680 x 1.050	10 Prozent	2 (21 auf 23 Fps)
Texturqualität: Niedrig statt Hoch	10 Prozent	2 (21 auf 23 Fps)
Reflexionsauflösung: Aus statt Sehr hoch	5 Prozent	1 (21 auf 22 Fps)
Qualität Schatten: Aus statt Sehr hoch**	24 Prozent	5 (21 auf 26 Fps)
Scheinwerferschatten: Aus statt Sehr hoch	19 Prozent	4 (21 auf 25 Fps)
Sichtdistanz: 1 statt 50	10 Prozent	2 (21 auf 23 Fps)
Detaildistanz: 1 statt 100	24 Prozent	5 (21 auf 26 Fps)
Fahrzeugdichte: 1 statt 100	19 Prozent	4 (21 auf 25 Fps)

* Gemessen mit C2D E6600, GTS 250 (1 Gigabyte), 4 Gigabyte RAM, Vista 64 SP2 ** Scheinwerferschatten automatisch aus



Windows 7 läuft erfreulich schnell und stabil. Trotzdem treten kleinere Probleme auf, die den Spaß am neuen Betriebssystem trüben.

Geht nicht? Gibt's nicht!

Lösungen für häufige Pannen und Probleme mit Windows 7

Text: Christian Gögelein

Mehr als ein halbes Jahr ist Windows 7 nun auf dem Markt und hat seit dem Start im Oktober 2009 rasant Marktanteile gewonnen. Auch in der Gunst der PC-ACTION-Leser steigt das jüngste Microsoft-Betriebssystem immer mehr und damit auch die Bereitschaft, auf Windows 7 umzurüsten. Leider läuft noch nicht immer alles rund. Zwar hat sich die Situation bei Spielen mittlerweile deutlich entspannt, einige Titel zicken aber nach wie vor und sind nicht oder nur schwer zum Laufen zu bewegen. Der folgende Artikel stellt einige neue Lösungen für häufig auftretende Probleme vor.

Spiele-Kompatibilität

Schwierigkeiten treten meist nur bei älteren Spielen oder Spiele-Komponenten auf. Wird etwa der Kopierschutz in einer veralteten Version von der DVD installiert, verweigert das Spiel womöglich den Start. Auf den entsprechenden Webseiten stehen im günstigsten Fall Updates zur Verfügung, mit denen Teilkomponenten eines Spiels aktualisiert werden können. Für den TAGES-Treiber gibt es beispielsweise unter www.tagesprotection.com eine Aktualisierung, die den Fehler behebt.

Fehlerquellen bei Spielen

Weigert sich das Spiel weiterhin hartnäckig, ordnungsgemäß zu laufen, so fördert eine Google-Suche mitunter von Fans des Titels selbst programmierte Patches zutage. Solche Programme sind zum Beispiel für **Worms** (www.pcgameshardware.de: BONUSCODE 2765) verfügbar. Manch älteres Spiel lässt sich zwar problemlos starten und installieren, vergällt den Spielspaß aber mit derben Grafikfehlern. Schafft ein aktueller Grafikkartentreiber keine Abhilfe, so hilft es womöglich, alle Grafikoptionen zu reduzieren. Mit ein bisschen Glück ist es nur eine einzige Einstellung, die für die schlechte Bildqualität verantwortlich ist. Manchmal sorgt zum Beispiel die Schattendarstellung für Bildfehler.

Spiele, die nicht laufen

Manchmal helfen die eben genannten Tipps jedoch auch nicht weiter. Beispiele für Spiele, die unter Windows 7 partout den Dienst verweigern, sind **Spellforce**, **Medal of Honor: Allied Assault**, **Falcon 4** und **System Shock 2**. Bei einigen Spielen läuft zwar das eigentliche Spiel, nicht aber der Mehrspielermodus. Auch hier gibt es in der Regel keine zufriedenstellende Lösung. Übrigens bringt es normalerweise nichts, zickige Spiele in den XP-Modus-Kompatibilitätsmodus zu verbannen. Da es sich lediglich um eine virtuelle Maschine handelt, wird bestenfalls Direct X 3 in Form einer S3-Trio-Karte unterstützt. Erfolgversprechend ist es dagegen, bei Installationsproblemen den Installer als Administrator auszuführen oder den Kompatibilitätsmodus zu bemühen (Rechtsklick auf Verknüpfung oder die Exe-Datei – „Eigenschaften" – „Kompatibilität" – „Programm im ... ausführen").

Verschwundene Laufwerke

Wenn Laufwerke (externe Festplatten oder lokale Datenträger wie Speicherkarten und USB-Sticks) plötzlich nicht mehr im Explorer auftauchen, liegt das vermutlich daran, dass diese leer sind (etwa wenn Sie Fotos von einer Speicherkarte ausschneiden und auf den lokalen PC übertragen). Windows 7 blendet leere Laufwerke in der Standardeinstellung aus. Um diese Option abzuschalten, wählen Sie im Explorer unter „Organisieren" – „Ordner- und Suchoptionen" – „Ansicht" die Option „Leere Laufwerke im Ordner ‚Computer' ausblenden" ab.

Windows 7 anpassen

Kleinere Desktop-Probleme lassen sich optimal mit Fixwin (www.pcgameshardware.de: BONUSCODE 276W) beseitigen. Wenn etwa der Papierkorb gelöschte Dateien anzeigt, obwohl er leer ist, reicht ein Klick auf die entsprechende Fixwin-Schaltfläche, um dies zu korrigieren. Wenn man sich bei der Konfiguration verrannt hat, bietet Fixwin zusätzlich verschiedene Optionen an, um zu den Werkseinstellungen zurückzukehren.

Alte Treiber entfernen

Wenn Sie ältere Treiber entfernen wollen (etwa nach einem Grafikkartentausch), das zugehörige Gerät aber nicht im Geräte-Manager finden, hilft folgender Trick: Öffnen Sie die erweiterten Systemeigenschaften („Systemsteuerung" – „System" – „Erweiterte Systemeinstellungen") und wählen Sie dann die Re-

gisterkarte „Umgebungsvariablen". Wählen Sie „Neu" und geben Sie nun die Zeichenfolge „devmgr_show_nonpresent_devices" ein. Als Wert vergeben Sie „1". Anschließend können Sie die Treiber der ausgeblendeten Geräte anzeigen lassen. Klicken Sie nun auf „Deinstallieren", um den entsprechenden Treiber loszuwerden.

Ressourcenmonitor

Der Ressourcenmonitor („Start" – „Ausführen" – „resmon") liefert nicht nur wesentlich mehr Informationen als der Task-Manager, sondern hat auch einige Werkzeuge parat, um streikenden Anwendungen auf den Grund zu gehen. Per Rechtsklick auf einen Prozess bietet der Ressourcenmonitor die Option „Warteschlange analysieren". Darin werden etwaige Abhängigkeiten aufgelistet, etwa wenn der Prozess auf Daten eines anderen Prozesses wartet.

XP-Modus läuft nicht

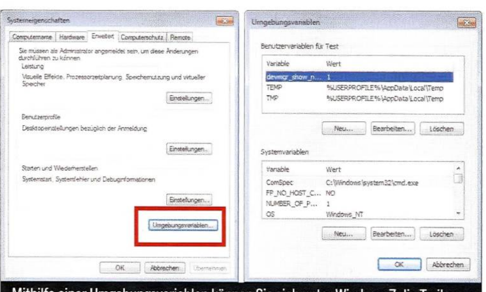
Wenn der XP-Modus nicht funktioniert, hat dies meist eine der folgenden Ursachen. Erstens: Der Prozessor unterstützt keine Hardware-Virtualisierung. Dies betrifft nicht nur ältere Pentium-4-Prozessoren, sondern auch einige aktuelle Celeron- und Pentium-Modelle. Bei AMD sind Sie auf der sicheren Seite, wenn Sie einen Athlon 64 oder höher besitzen. Zweitens: Die Hardware-Virtualisierung wurde nicht eingeschaltet. Dies können Sie normalerweise im BIOS-Setup des Rechners unter dem Punkt „Enable Virtualization", „Enable Intel VT" oder ähnlich erledigen. Drittens: Der Hersteller hat die Hardware-Virtualisierung deaktiviert. Dies geschah in der Vergangenheit zum Beispiel bei einigen Sony-Vaio-Laptops. Unter www.pcgameshardware.de: BONUSCODE 276A ist eine aktuelle XP-Mode-Version erhältlich, die auch ohne Hardware-Unterstützung funktioniert – dann allerdings etwas langsamer.

Bessere Wiederherstellung

Viele Anwender schalten die Systemwiederherstellung aus Leistungs- oder anderen Gründen ab („Systemsteuerung" – „Computerschutz" – „Konfigurieren"). In Windows 7 kann die Wiederherstellungsfunktion allerdings auch Hinweise auf etwaige fehlerverursachende Komponenten geben; unter „Systemsteuerung" – „Wiederherstellung" – „Systemwiederherstellung öffnen" – „Weiter" – „Nach betroffenen Programmen suchen" generiert Windows 7 eine Liste der Anwendungen, die vom Zurücksetzen des Systems auf den letzten Wiederherstellungspunkt betroffen wären. Treten beispielsweise nach einer Treiberinstallation Probleme auf, so können Sie diese mithilfe dieser Funktion eventuell eingegrenzen und identifizieren.

Bluescreens analysieren

Die kryptischen Fehlermeldungen in den Bluescreens helfen den meisten Anwendern nicht weiter. Pannenhilfe bietet „Bluescreenview" (www.pcgameshardware.de: BONUSCODE 276N). Das Hilfsprogramm versucht, aus den gesammelten Daten und dem Fehlerprotokoll Hinweise auf die schuldige (Treiber-)Komponente zu ermitteln. Anhand der Speicherstellen ordnet es dabei jeden Fehler einem bestimmten Treiber zu, sodass sich das Problem zumindest eingrenzen lässt.



Mithilfe einer Umgebungsvariablen können Sie sich unter Windows 7 die Treiber ausgeblendeter Geräte wieder einblenden lassen.

Spiele unter Windows 7 (Auswahl)

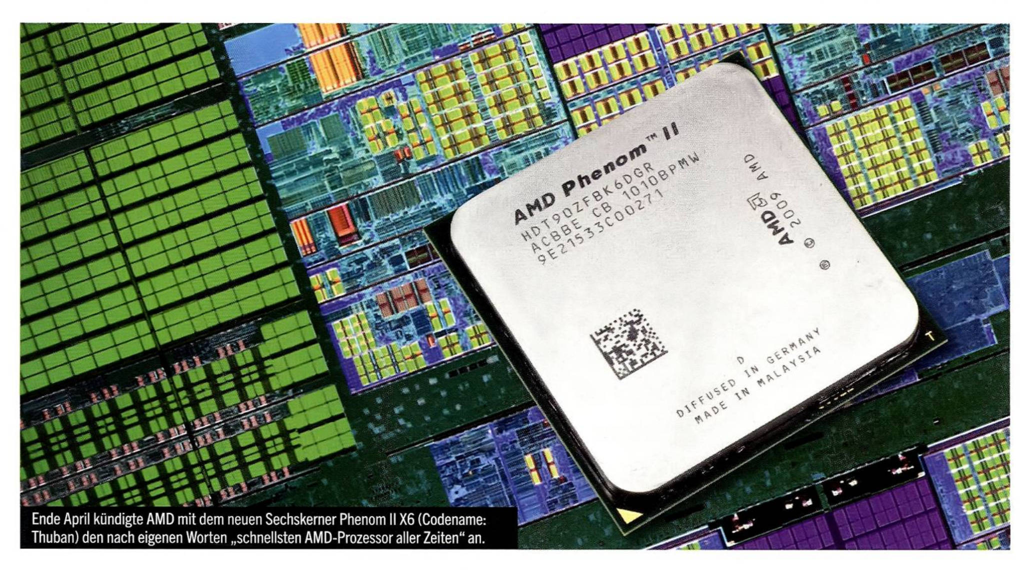
Spiel	Win7 x86	Win7 x64	Kommentar
Anno 1404	✔	✔	
Anno 1701	–	–	TAGES-Treiber müssen aktuell sein
Armed Assault	✔	✔	
Assassin's Creed 1 & 2	✔	✔	
Battlefield: Bad Company 2	✔	✔	
Call of Duty: Modern Warfare 2	✔	✔	
Colin McRae: Dirt 2	✔	✔	
Command & Conquer 4	✔	✔	
Crysis (Warhead)	✔	✔	
Die Siedler 7	✔	✔	
Dragon Age	✔	✔	
DSA: Drakensang	–	–	Ab Patch 1.1
Empire Total War	✔	✔	
Flugsimulator X	✔	✔	
Ghostbusters	✔	✔	
GTA 4	✔	✔	
Left 4 Dead 1	✔	✔	
Left 4 Dead 2	✔	✔	
Mass Effect 2	✔	✔	
Metro 2033	✔	✔	
Need for Speed: Porsche	✘	✘	
Need for Speed: Shift	✔	✔	
Resident Evil 5	✔	✔	
Rise and Fall	–	–	Starforce muss aktuell sein
Sacred 2	–	–	Nur mit Update und dann auch nicht auf jedem PC
Stalker Call of Pripyat	✔	✔	
Starcraft II (Beta)	✔	✔	
Supreme Commander 1 & 2	✔	✔	
System Shock 2	✘	✘	
World in Conflict	✔	✔	
World of Warcraft	✔	✔	

✔ Läuft – Läuft mit Einschränkungen ✘ Läuft nicht
Quellen: Microsoft, PC ACTION

Das Service-Pack für Windows 7

Mehrere Monate nach dem Start von Windows 7 nimmt das erste Service Pack Gestalt an. Neben einigen offiziellen Äußerungen ist vor Kurzem auch eine inoffizielle Vorabversion des SP1 in Tauschbörsen aufgetaucht.

Die Neuerungen für die Desktop-Varianten sind überschaubar: Neben den üblichen Sicherheits-Updates ist vor allem die gesteigerte Energieeffizienz interessant. Windows 7 soll damit Note- und Netbooks einen geringfügig längeren Akkubetrieb erlauben. Außerdem wird die Erkennung von HDMI-Audiogeräten verbessert. Möglich, aber nicht sicher ist eine Unterstützung für USB 3.0. Die Installationsprozedur wurde verbessert und dauert in der aktuellen Version knapp 15 Minuten. Das Service Pack 1 enthält auch alle Dateien für Windows Server 2008 und ist in der Komplettversion 1,25 Gigabyte groß.



Ende April kündigte AMD mit dem neuen Sechskerner Phenom II X6 (Codename: Thuban) den nach eigenen Worten „schnellsten AMD-Prozessor aller Zeiten" an.

Das Wunder vom Kern

AMDs neuer Phenom II X6 im Anwendungs- und Spieletest.

Text: Christian Gögelein/Marc Sauter

AMD holt zum Gegenschlag aus: Nachdem Intel den ersten Desktop-Prozessor mit sechs Kernen auf den Markt gebracht hat (Codename „Gulftown"), kontert AMD nun mit „Thuban", einem Desktop-Prozessor, der ebenfalls sechs Kerne enthält.

Server-Wurzeln

Sechskerner für Server und Workstations sind fast schon ein alter Hut: Intel hat mit dem Dunnington seit Längerem einen entsprechenden Chip im Angebot, AMD konterte bereits im vergangenen Jahr mit dem Istanbul-Kern. Erst vor Kurzem bauten beide Hersteller ihr Portfolio weiter aus und präsentierten Acht- respektive Zwölfkern-Prozessoren. Für Desktop-Rechner dagegen gab es lange Zeit maximal vier Kerne und erst seit März ist mit Intels Gulftown der erste Sechskerner für den Desktop verfügbar. Nun müssen Spieler endgültig nicht mehr neidisch in die Serverwelt blicken: AMD und Intel sind nun beide mit Sechskern-Prozessoren im Desktop-Segment vertreten; während Intels Gulftown schon im März präsentiert wurde, zog AMD im April nach und präsentierte die Sechskern-Technik in Form neuer Phenom-II-Prozessoren.

Die Modelle

Der neue Phenom, der unter dem Codenamen „Thuban" entwickelt wurde, ist aktuell in drei Varianten erhältlich: der Phenom II X6 1090T (3,2 Gigahertz), der Phenom II X6 1055T (2,8 GHz) und der Phenom II X6 1035T (2,6 Gigahertz). Das kleinste Modell 1035T wird nach Angaben von AMD allerdings nur für OEM-Produzenten erhältlich sein. Thuban ist Teil der Leo-Plattform, die neben dem Prozessor auch einen neuen Chipsatz enthält (siehe Bild Seite 118). Der Chipsatz der 800er-Serie ist vor allem wegen der neuen, SATA-6-GB/s-tauglichen Southbridge interessant. Zudem greift Leo auf eine Grafikkarte der aktuellen HD-5800-Generation zurück.

Der neue Turbo-Modus

Bisher ließen sich AMD-Prozessoren im laufenden Betrieb nur per Software übertakten – AMD hatte dazu das Hilfsprogramm AMD Overdrive entwickelt. Dieses musste der Nutzer jedoch ziemlich umständlich konfigurieren, ehe es stabil lief, und es funktionierte zudem nur unter Windows. Jetzt hat AMD eine Logik zur automatischen Übertaktung in die Prozessorkerne integriert, die man bislang nur von Intel-Prozessoren kannte. Offiziell „Turbo Core Technology" genannt, sorgt dieser Mechanismus dafür, dass einzelne Kerne mit einem erhöhten Takt arbeiten, sofern die thermische Verlustleistung (TDP) noch Spielraum bietet. Gleichzeitig wird beim Thuban auch die Spannung der CPU-Kerne leicht erhöht. Die maximale Erhöhung beträgt in Abhängigkeit des genauen Modells zwei oder zweieinhalb Multiplikatorstufen, also entweder 400 oder 500 Megahertz. Das ist ein beachtlicher Frequenzzuwachs, den zumindest Intels Gulftown- und Bloomfield-Prozessoren nicht erreichen. Hier werden maximal ein bis zwei Multiplikatorstufen (133 bis 266 Megahertz) addiert. Lediglich bei Lynnfield-Modellen können Kerne um bis zu 666 Megahertz über der Normalfrequenz laufen. Voraussetzung für den Turbo-Betrieb ist, dass sich mindestens drei Kerne in einem Ruhemodus befinden. Die „schlafenden" Kerne arbeiten dann mit einem reduzierten Takt, der bei 800 Megahertz liegt und den benötigten TDP-Spielraum schafft.

Turbo-Core-Details

Es gibt keine weitere Abstufung des Turbo-Core-Modus. Soll heißen: Es ist nicht möglich, beispielsweise nur einen oder zwei Kerne zu übertakten. Es wird immer bei allen drei Kernen die Taktfrequenz angehoben und es müssen immer drei Kerne im Leerlauf sein. Der Energiesparmodus Cool'n'quiet arbeitet parallel zum Turbo-Core-Modus, die ruhenden Kerne werden nicht nur auf bis zu 800 MHz heruntergetaktet, zusätzlich wird auch noch die Spannung gesenkt. Im Gegensatz zu Intels Turbo-Mode findet allerdings kein komplettes Abschalten der Kerne statt. AMD betont, dass alle AM3-Hauptplatinen den Turbo-Core-Modus der neuen Prozessoren unterstützen, sofern das BIOS aktuell ist. Die TDP bleibt dabei im von AMD angegebenen Rahmen von 95 beziehungsweise



125 Watt. Neben den Sechskern-Modellen unterstützt auch der für diesen Sommer geplante Phenom II X4 960T den Turbo-Modus. Der Turbo-Core-Modus ist auch an dem nachgestellten „P“ im Modellnamen auf der Hitzeabdeckung der CPU zu erkennen.

Weitere Thuban-Details

Der aktuelle Phenom II mit Deneb-Kern wird im 45-Nanometer-Verfahren bei Globalfoundries in Dresden gefertigt. Der L3-Zwischenspeicher wurde nicht angetastet und ist nach wie vor 6 Megabyte groß; er wird von allen Kernen gemeinsam genutzt. Dennoch steigt der Gesamtcache, da jedem Kern 512 Kilobyte L2-Cache zur Verfügung stehen. Theoretisch kommt ein Thuban also auf 9 MiByte Cache, streng genommen sogar auf knapp 10 MiByte (inklusive 128 KiByte L1-Cache pro Kern). Als Verbindung zwischen Prozessor und Infrastruktur (Hauptplatine, Speicher, Laufwerke) dient Hyper-Transport in der aktuellen Version 3. Die Sechskern-Prozessoren unterstützen zudem Cool'n'quiet 3.0 und diverse Funktionen wie „Dynamic Power Management“, „Multi-Point Thermal Control“ oder „Coolcore Technology“, die im Prinzip alle Teilmengen von Cool'n'quiet sind. Wie die aktuellen Phenom-II-Modelle unterstützen Thuban-Prozessoren die sogenannten „Black Edition Memory Profiles“ (BEMP) – wichtigste Voraussetzung ist, dass das Platinen-BIOS mit AMDs Software Overdrive in der Version 3 zurechtkommt und in den Speichermodulen entsprechende Profile hinterlegt sind. Sind diese Voraussetzungen erfüllt, lässt sich der Speicher komfortabel per Mausklick übertakten. Das Besondere: Es werden automatisch die besten, garantiert stabilen Einstellungen übernommen.

Die Leistung

Kommen wir zum Wesentlichen: Wie schlägt sich der neue AMD-Sechskerner gegen die Konkurrenz? Bei Anwendungen erreicht der Phenom II X6 1090T mit 3,2 Gigahertz nach unseren Messungen mindestens das Niveau eines Core i7-860 und reicht bei manchen Tests sogar an einen Core i7-975X heran. Bei Spielen ergibt sich ein differenzierteres Bild: Je nach Spiel übertrifft der Thuban teilweise sogar einen Gulftown, in Einzelfällen fällt der neue AMD-Chip aber sogar hinter einen Core 2 Extreme QX 9770 und selbst den hauseigenen Konkurrenten Phenom II X4 965 BE zurück. Klar ist auch: Je weniger gut ein Spiel für Mehrkern-Prozessoren optimiert ist, desto weniger kann der Thuban seine Stärken ausspielen. Detaillierte Benchmark-Betrachtungen finden Sie auf den Seiten 119 bis 121.

Die Leistungsaufnahme

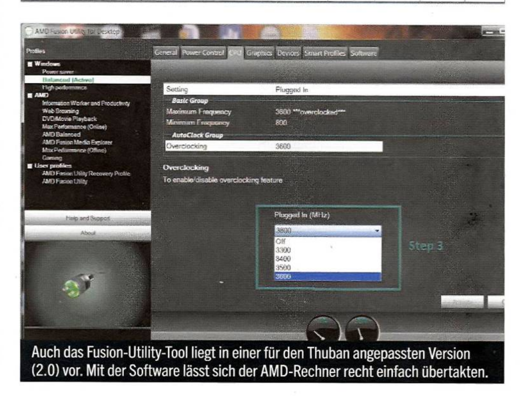
Erkauft wird die Leistung erfreulicherweise nicht durch eine hohe thermische Verlustleistung. Die Energiesparfunktionen und der 45-Nanometer-Prozess leisten offenbar gute Dienste: Die beiden vorgestellten Modelle Phenom II X6 1090T und 1055T kommen mit einer TDP von 125 Watt aus, der für den OEM-Markt konzipierte 1035T erzeugt nur 95 Watt. Die Leistungsaufnahme ist erfreulich und liegt etwas über dem Niveau von aktuellen Vierkern-Prozessoren, obwohl zwei Kerne mehr an Bord sind. Den Vergleich gegen ein Gulftown-System entscheidet der Thuban klar für sich: Während ein Core i7-980X rund 247 Watt unter Volllast aufnimmt, begnügt sich der Phenom II X6 1090T mit 178 Watt. Mehr Details finden Sie auf den folgenden Seiten.

Die Preise

Das wirklich Bemerkenswerte an den neuen Prozessoren ist weniger die Technik und die Leistung als vielmehr die Preispolitik: OEM-Abnehmer zahlen für einen Phenom II X6 1090T 289 US-Dollar, der 1055T ist für 199 US-Dollar zu haben. In Deutschland liegen die Endkundenpreise bei 280 Euro für den 1090T und 199 Euro für den 1055T (Stand: Ende Mai; Preise ermittelt per www.pcgameshardware.de/preisvergleich/). Erfahrungsgemäß sinken die Preise schnell, ein Thuban dürfte schon nach wenigen Wochen günstiger zu haben sein. Diese Preise sind konkurrenzlos. Für Desktop-Rechner gibt es ohnehin nur einen Konkurrenten, den Core i7-980X (Gulftown), der rund 1.000 Euro kostet. Und auch im Server-Segment schlagen die zahlreichen Sechskern-Modelle mit mindestens 950 Euro zu Buche, die Preise reichen dort sogar bis weit über 3.000 Euro.

Aktuelle AMD-Prozessoren in der Übersicht

Prozessor (Name)	Codename	Taktfrequenz	Turbo-Takt	Kerne/L2-Cache	L3-Cache	TDP	Preis in Euro	Termin
Phenom II X6 1090T	Thuban	3,2 GHz	3,6 GHz	6 x 512 Kilobyte	6 Megabyte	125 W	289,-	VÖ
Phenom II X6 1075T *	Thuban	3,0 GHz	3,5 GHz	6 x 512 Kilobyte	6 Megabyte	125 W	Nicht bekannt	Q3
Phenom II X6 1055T	Thuban	2,8 GHz	3,3 GHz	6 x 512 Kilobyte	6 Megabyte	125 W/95 W	199,-	VÖ
Phenom II X6 1035T	Thuban	2,6 GHz	3,1 GHz	6 x 512 Kilobyte	6 Megabyte	95 W	Nicht bekannt	VÖ
Phenom II X4 960T *	Thuban	3,0 GHz	3,4 GHz	4 x 512 Kilobyte	6 Megabyte	95 W	Nicht bekannt	Q3
Phenom II X4 965 BE	Deneb	3,4 GHz	–	4 x 512 Kilobyte	6 Megabyte	125 W	155,-	VÖ
Phenom II X4 945	Deneb	3,0 GHz	–	4 x 512 Kilobyte	6 Megabyte	125 W	135,-	VÖ
Phenom II X4 810	Deneb	2,6 GHz	–	4 x 512 Kilobyte	4 Megabyte	95 W	Nicht bekannt	VÖ
Phenom X4 9950 BE	Agena	2,6 GHz	–	4 x 512 Kilobyte	2 Megabyte	140 W	Nicht bekannt	VÖ
Phenom II X3 720 BE	Heka	2,8 GHz	–	3 x 512 Kilobyte	6 Megabyte	95 W	Nicht bekannt	VÖ
Athlon II X4 635	Propus	2,9 GHz	–	4 x 512 Kilobyte	–	95 W	95,-	VÖ
Athlon II X3 440	Rana	3,0 GHz	–	3 x 512 Kilobyte	–	95 W	70,-	VÖ
Athlon II X2 255	Regor	3,1 GHz	–	2 x 1.024 Kilobyte	–	65 W	65,-	VÖ



Auch das Fusion-Utility-Tool liegt in einer für den Thuban angepassten Version (2.0) vor. Mit der Software lässt sich der AMD-Rechner recht einfach übertakten.

Fazit: konkurrenzlos günstig

Die neuen Sechskern-Prozessoren von AMD bieten eine ordentliche Leistung für wenig Geld. Geschont wird der Geldbeutel auch aufgrund der leichten Aufrüstbarkeit. Sofern der Hauptplatinen-Hersteller ein entsprechendes BIOS bereitstellt, lässt sich der Thuban auf jeder AM2+- und AM3-Platine einsetzen. Sechs Kerne für knapp 200 Euro, und das ohne weitere Aufrüstkosten – das gibt es sonst nirgends. Leistungsmäßig rangieren die beiden Thuban-Modelle bei mehrkernoptimierten Spielen und Anwendungen im oberen Drittel, das Topmodell 1090T kann sich bei einigen Tests sogar in der Spitzengruppe positionieren. Wenn der Trend bei Spiele- und Anwendungsentwicklern anhält und künftig noch mehr Kerne auch wirklich sinnvoll genutzt werden, dann werden die Thuban-Prozessoren den Abstand zu den Vierkern-Modellen in Zukunft noch weiter vergrößern. Aus Preis-Leistungs-Sicht liefern sich die beiden Thuban-Modelle ein Kopf-an-Kopf-Rennen mit Intels Lynnfield-CPUs. Bei unserem Anwendungsmix liegt der Thuban vorne, bei den Spiele-Benchmarks gibt es einen kleinen Vorsprung für den Core i7-860 respektive i5-750. Mit zunehmend parallelisierter Software könnte sich das aber ändern – schließlich brauchten auch die Vierkerner eine Weile, ehe sie auch bei niedrigerem Takt schneller waren als vergleichbare Zweikerner.

AMDs passende Platine für den Phenom II X6 (Leo-Plattform) in der Übersicht

Hyper-Transport

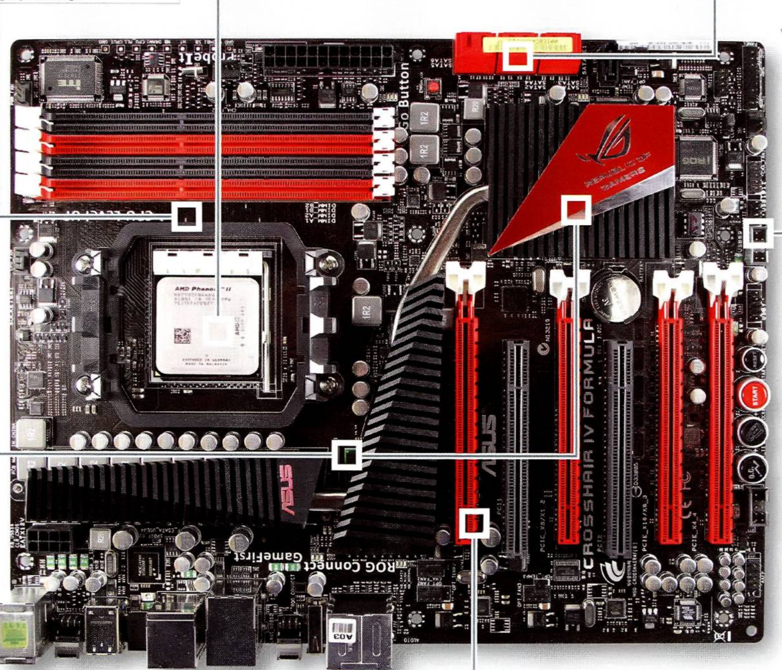
Als Verbindung zwischen Prozessor, Chipsatz und Speicher wird wie üblich Hyper-Transport verwendet. Bei der Leo-Plattform kommt das Protokoll in der Version 3.0 zum Einsatz, das eine maximale HT-Frequenz von 2,6 GHz vorsieht. Bei Opteron-Prozessoren wird teilweise die Version 3.1 mit bis zu 3,2 GHz verwendet. Dennoch dürfte es keine Engpässe geben – eine Übertaktung der HT-Verbindung bringt keinen Leistungszuwachs. Die Geschwindigkeit zwischen Prozessor und Chipsatz beträgt 4,0 Gigatransfers/s, was bei einer 16-bittigen Anbindung inklusive DDR-Technik für eine Bandbreite von 16 Gigabyte/s sorgt.

Thuban

Thuban-Prozessoren werden ausschließlich für den Sockel AM3 gefertigt und unterstützen offiziell bis zu DDR3-1333-Speicher. Sie lassen sich aber auch in Sockel-AM2+-Platinen einsetzen und greifen darin auf DDR2-Speicher zurück – die zwei integrierten Speichercontroller machen es möglich. Voraussetzung ist in jedem Fall ein aktuelles BIOS, auch der Turbo-Core-Modus ist darauf angewiesen. Dank der moderaten thermischen Verlustleistung von maximal 125 Watt können auch ältere Prozessorkühler weiterverwendet werden.

SATA 3/SATA 6 Gigabyte/s

Der neue SATA-3-Standard überträgt theoretisch bis zu 6.000 MByte/s beziehungsweise 750 MByte/s. Bei SATA II sind es hingegen nur 375 MByte/s. Die beiden neuen AMD-Southbridge-Chips SB850 und SB810, die üblicherweise mit den ebenfalls neuen Northbridge-Varianten 890FX, 890GX, 880G und 870 kombiniert werden, unterstützen als Erste SATA 3. Bei vorherigen Sockel-AM3-Platinen und allen aktuellen Boards von Intel ist hingegen ein Zusatz-Controller nötig. Die beiden wichtigsten Vorteile der AMD-Southbridges: Sie sind schneller als der Zusatz-Controller und liefern sechs statt zwei Anschlüsse.



Northbridge/Southbridge

Parallel zum Phenom II X6 liefert AMD drei neue Northbridge-Chips für passende Sockel-AM3-Hauptplatinen: 890FX (optimal für Crossfire), 880G (HD-Video-fähige Onboard-Grafik) sowie 870 (keine Onboard-Grafik, kein Crossfire). Mainboards mit dem bereits verfügbaren 890GX-Chip eignen sich wie die meisten älteren AM3-Platinen ebenfalls für Thuban-Prozessoren. Dazu kommen zwei neue Southbridge-Chips: SB850 und SB810 unterstützen SATA 3 und haben eine bessere USB-2.0-Leistung als die älteren AMD-Southbridges zu bieten.

PCI-Express

Der 890FX stellt bis zu 32 Bahnen (Lanes) für Grafikkarten bereit. Diese teilen sich entweder in zweimal 16 oder viermal 8. Sind drei Grafikkarten eingebaut, werden zwei Beschleuniger mit 16 und einer mit 8 Bahnen angebunden. Der 890GX und der 880G bieten nur die Hälfte der Lanes, also zweimal 8 oder einmal 16 Bahnen – für mehr als eine Pixelschleuder raten wir daher zu einer Platine mit 890FX-Chipsatz.

Zur Leo-Plattform gehört eine Grafikkarte der aktuellen HD-58x0-Generation, auf Wunsch auch mehrere Radeons im Crossfire-Betrieb. Nvidias SLI-Technik dagegen läuft – wenig überraschend – nicht.

USB 3.0

Eine native Unterstützung für USB 3.0 gibt es – wie bei allen aktuellen Platinen – auch bei den neuen AM3-Mainboards mit 8er-Chipsatz nicht. Stattdessen ist ein Zusatz-Controller nötig – die einzige Lösung kommt hier bisher von NEC. Da AMDs neue Northbridge-Chips 890FX, 890GX, 880G und 870 zusätzlich zu den Bahnen für die Grafikkarten mindestens sechs weitere Lanes mit PCI-E-2.0-Bandbreite (500 MByte/s pro Lane) bieten, kann der NEC-Chip sehr einfach angebunden werden. Somit wird fast die volle USB-3.0-Bandbreite (625 MByte/s) ausgenutzt. Bei Sockel-1156-Hauptplatinen ist hierfür ein Zusatz-Chip nötig.

Unser Testsystem im Detail

Für unsere Leistungsmessungen stellte uns AMD einen Phenom II X6 1090T, also das Top-Modell mit 3,2 Gigahertz (ohne „Turbocore"), zur Verfügung. Mit im Paket des Sechskern-Prozessors lag eine MSI 890FXA-GD70-Platine, allerdings erwies sich diese mit ihrem zum Testzeitpunkt aktuellen Beta-BIOS als etwas zickig – daher nutzten wir stattdessen das Asus Crosshair IV Formula. Die Asus-Platine war nicht nur einen Tick flotter, sondern bot beispielsweise auch die Option, „Turbocore" zu deaktivieren. Da nicht jeder Spieler bereit ist, die rund 300 Euro für den der X6 1090T auszugeben, simulierten wir zusätzlich den X6 1055T mit 2,8 Gigahertz Standardtakt für rund 200 Euro. Zwar funktionierte „Turbocore" auch mit der niedrigeren Taktfrequenz, allerdings legte der Prozessor ab und zu 3,6 Gigahertz an – statt „nur" 3,5 Gigahertz. Aus diesem Grund finden Sie nur 1055T-Werte ohne „Turbocore" in den Benchmarkdiagrammen. Auf Messungen der Leistungsaufnahme des 1055T verzichten wir ebenfalls, da uns die Prozessorspannung unbekannt ist.

Leistungsaufnahme

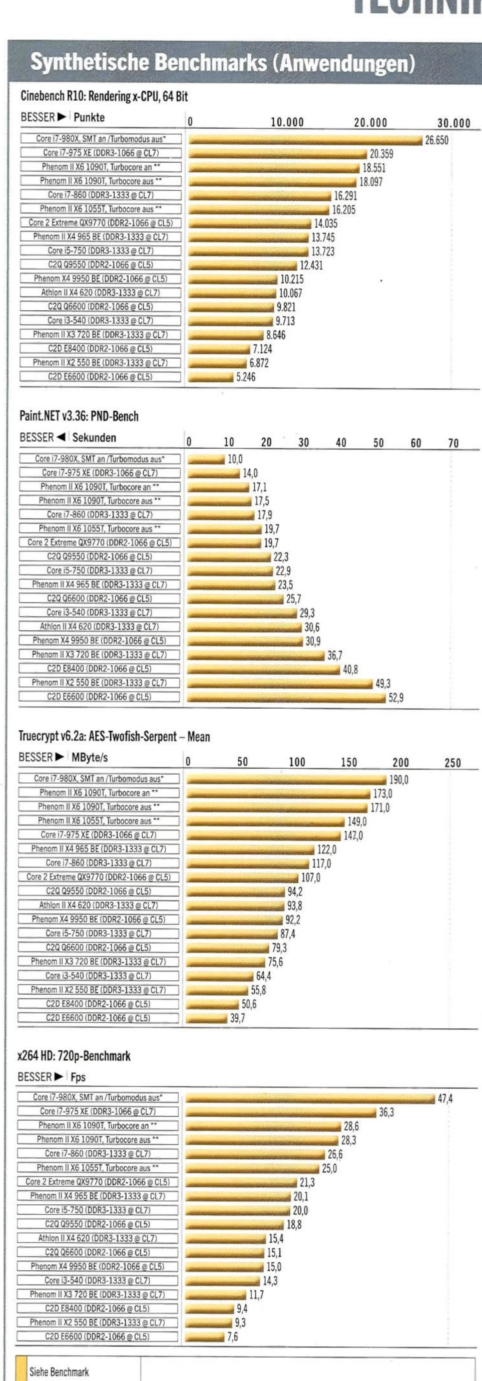
Kurz nach dem Booten unseres Testsystems, bestehend aus der bereits erwähnten Asus-Platine, dem 1090T und einer Radeon HD 5870, takteten sich die Kerne herunter und die anliegende Spannung sank. Der komplette Rechner benötigt im Leerlauf nur 76 Watt. Damit ist die Phenom-X6-Plattform praktisch genauso sparsam wie eine mit nur vier Kernen: Das bisherige Topmodell Phenom II X4 965 BE kommt auf rund 74 Watt. Geschlagen wird das AM3-Setup nur durch das MSI P55-GD65 samt einem Core i7-860, allerdings ist dieses Gespann schlechter ausgestattet: So fehlt SATA-6GB/s und bei zwei Grafikkarten stehen jeder nur 8 Bahnen zur Verfügung. Deutlich verschwenderischer gehen die beiden Intel Extreme Editions in Zusammenarbeit mit dem X58-Chipsatz zur Sache: Der Core i7-975 XE kommt auf 96 Watt, der Core i7-980X schrammt knapp an der 100-Watt-Marke vorbei. Dies liegt vor allem am X58-Chip. Unter Last werden die Differenzen deutlich größer: Wird der Cinebench R10 in der 64-Bit-Variante auf allen Kernen ausgeführt, bleibt der Core i7-860 am sparsamsten – aber nur solange der Turbo inaktiv ist. Der X6 1090T zieht klar weniger als die beiden Core i7 für LGA1366 und ist nur wenige Watt hinter dem vierkernigen 965 BE. Spätestens unter Volllast rutschen Bloomfield und Gulftown in die Stromschleuder-Ecke, der Core i7-980X genehmigt sich rund 70 Watt mehr als der X6 1090T, der i7-975 XE gute 30 Watt. Mit Turbomodus muss auch der ansonsten sparsamere Core i7-860 den Thuban ziehen lassen. In Anbetracht dieser Werte wird ersichtlich, dass AMDs Hexacore inklusive der Infrastruktur eine sehr effiziente Plattform ist, die nicht nur ihren Vorgänger, sondern auch Intel schlägt.

Leistung in Anwendungen

Dank seiner sechs Kerne konnte Intels Gulftown alias Core i7-980X im letzten Test die Krone an sich reißen. Der Phenom II X6 1090T kostet nur ein Drittel des „Extremisten", leistet aber trotzdem Beachtliches: Im eher Intel-lastigen Cinebench R10 liegt der große Thuban auf dem Niveau des weitaus teureren Core i7-870/i7-960, der 1055T für 200 Euro ist praktisch so schnell wie der Core i7-860. Paint.net ist ebenfalls eine Intel-Domäne, hier rangiert der 860er trotz „nur" vier Kernen – aber acht Threads (Ausführungssträngen) – auf dem Level des 1090T, der 1055T ist so schnell wie ein Core 2 Extreme QX9770. Überdeutlich wird der Gewinn von sechs Kernen im AMD-freundlichen Truecrypt: Der kleine 1055T nimmt es mit dem Core i7-975 XE auf, der 1090T muss den Core i7-980X jedoch ziehen lassen. Auch im x264-HD-Benchmark zeigen die Sechskerner ihr Potenzial, der Phenom II X6 1090T ist auf dem Level eines Core i7-870, der Phenom II X6 1055T knackt erneut das ehemalige Intel-Flaggschiff Core 2 Extreme QX9770.

Rechenleistung, die kostet

Aus theoretischer Sicht ist bemerkenswert, dass ein Core i-860 trotz gleichem Takt, aber nur vier Kernen im Mittel unserer Anwendungsbenchmarks immerhin fast so flott ist wie AMDs Phenom II X6 1055T. Die deutlich höhere



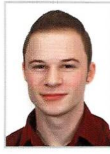
System: Radeon HD 5870, X48/P55/X58/790FX; Win7 x64, Catalyst 10.1, 2 x 2 Gigabyte | * DDR3-1066 @ CL7 ** DDR3-1333 @ CL7 **Bemerkungen:** Egal ob Cinebench R10, Paint.net, Truecrypt oder x264 HD: Der i7-980X setzt sich dank sechs Kernen beziehungsweise zwölf Threads durchgehend und mit Abstand von der Konkurrenz ab.

Meinungen aus der Hardware-Redaktion



Raffael Vötter

Ein Sechskerner für 200 Euro? Das klingt nach einem neuen „Volks-Prozessor" – da könnte ich schwach werden! Intels Core 2 Quad Q6600, seit zwei Jahren in meinem Rechner, lockte mit einem ähnlich attraktiven Erscheinungsbild wie die X6-Phenoms 1035T und 1055T: günstig, ab Werk niedrig getaktet und damit prädestiniert für die Übertaktung. Sofern sich herausstellt, dass die beiden stets 3,2 Gigahertz erreichen und auch 3,6 Gigahertz knacken, schlage ich zu.



Marc Sauter

Während der X4 965 BE zwar flott und günstig ist, aber recht viel Strom „konsumiert", überzeugen die Thuban-CPUs auf voller Linie. Insbesondere bei rechenintensiven Anwendungen bieten sie sehr viel Leistung. Wäre ich nicht schon vor Monaten von einem C2D auf einen Core i5-750 @ 3,6 Gigahertz umgestiegen, sondern noch Besitzer meines Athlon X2 4800+ – ich würde mir einen X6 1055T kaufen.



Stephan Wilke

Ich betrachte es als Erfolg, dass sich die Phenom-II-X6-CPUs dem ersten Anschein nach mindestens so gut wie Denebs im C3-Stepping übertakten lassen. Leider hat sich an der Pro-Megahertz-Leistung nichts grundlegend verändert, sodass für gut betuchte Extrem-Übertakter weiterhin der i7-980X erste Wahl für Weltrekordversuche bleibt. Immerhin: Der CPU-Z-Taktrekord für Sechskerner ist wohl ein Fall für den Thuban.

Leistungsaufnahme

Leistungsaufnahme des gesamten Systems im Leerlauf

BESSER ◄ Watt	Watt
Core i7-860 (Turbomodus aus, SMT an)	67
Phenom II X4 965 BE (C3)	74
Phenom II X6 1090T (Turbocore aus)	76
Core i7-975 XE (Turbomodus aus, SMT an)	96
Core i7-980X (Turbomodus aus, SMT an)	99

Leistungsaufnahme des gesamten Systems im Cinebench R10 x64 (x-CPU)

BESSER ◄ Watt	Watt
Core i7-860 (Turbomodus aus, SMT an)	151
Phenom II X4 965 BE (C3)	158
Phenom II X6 1090T (Turbocore aus)	163
Core i7-975 XE (Turbomodus aus, SMT an)	188
Core i7-980X (Turbomodus aus, SMT an)	218

Leistungsaufnahme des gesamten Systems unter Volllast (Core Damage)

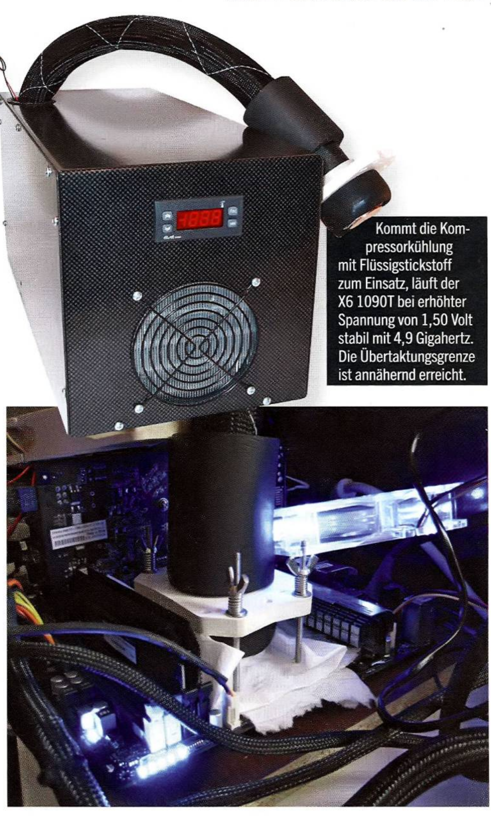
BESSER ◄ Watt	Watt
Core i7-860 (Turbomodus aus, SMT an)	168
Phenom II X4 965 BE (C3)	170
Phenom II X6 1090T (Turbocore aus)	178
Core i7-975 XE (Turbomodus aus, SMT an)	209
Core i7-980X (Turbomodus aus, SMT an)	247

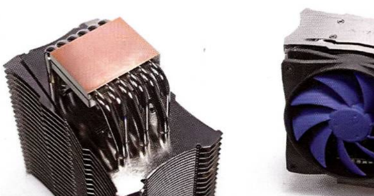
Watt

System: Radeon HD 5870, Asus Crosshair IV Formula, Asus P6T, MSI P55-GD65, 2 x/3 x 2 Gigabyte DDR3; Win7 x64, Catalyst 10.1
Bemerkungen: Die P55-Plattform mit dem Core i7-860 ist am sparsamsten, der Core i7-980X benötigt am meisten Strom. Der Phenom II X6 1090T erweist sich als vergleichsweise energieeffizient.



Die Leistungsaufnahme des gesamten Systems messen wir mit einem Voltcraft Energy Check 3000. Als Netzteil verwenden wir ein Corsair HX mit 850 Watt.

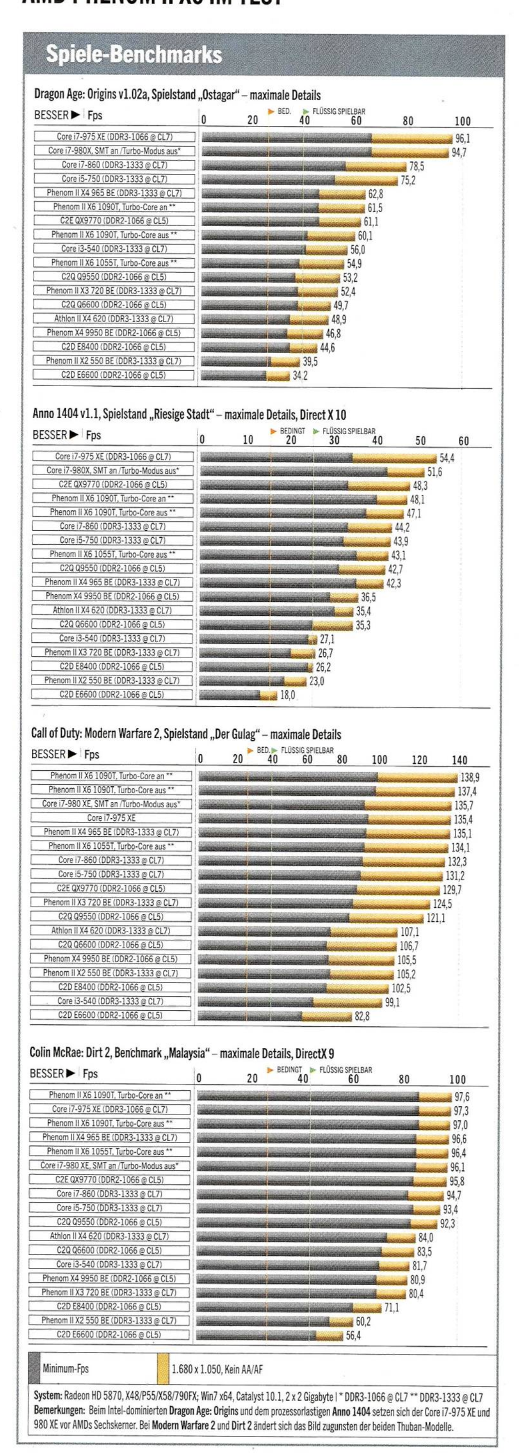

Kommt die Kompressorkühlung mit Flüssigstickstoff zum Einsatz, läuft der X6 1090T bei erhöhter Spannung von 1,50 Volt stabil mit 4,9 Gigahertz. Die Übertaktungsgrenze ist annähernd erreicht.


Bereits per Luftkühlung mit dem EKL Alpenföhn Matterhorn ist es ein Leichtes, einen Phenom II X6 trotz erhöhter Abwärme auf 4 Gigahertz zu übertakten, sofern alle Kerne das Tuning verkraften.

Pro-Megahertz-Leistung und das SMT (Simultanious Multithreading, etwa simultaner Mehrfadenbetrieb) sind nicht zu verachtende Architektur-Vorteile – in der Praxis aber ist es schlicht der Preis, der den Lynnfield auf das Abstellgleis schiebt. Der Phenom II X6 1090T bietet ein nicht ganz so gutes Preis-Leistungs-Verhältnis, allerdings schlägt er sich mit seinen 300 Euro auf einer Leistungsebene, wo Intel nur weitaus teurere Prozessoren wie den Core i7-870 und Core i7-950/960 anzubieten hat. Bereits die reinen CPU-Preise sprechen klar für die AMD-Modelle. Schwerer aber wiegt das eingangs erwähnte Aufrüsten: Sie besitzen noch einen Phenom der ersten Generation? Kein Problem, mit einem BIOS-Update laufen die Thubans auf den meisten Platinen – die gleiche Leistung mit einer Intel-CPU würde einen teuren Wechsel der Plattform nötig machen (Prozessor, Hauptplatine und eventuell DDR3-Speicher).

Leistung in Spielen

AMDs bisheriges Topmodell taktet alle vier Kerne mit 3,4 Giga-



hertz – der 1090T kommt auf „nur“ sechsmal 3,2, der 1055T auf 2,8 Gigahertz. In Anwendungen überkompensieren die beiden zusätzlichen Kerne die niedrigere Rechenfrequenz problemlos, in Spielen springt dabei unter anderem „Turbocore“ in die Bresche. Zumindest **Anno 1404** kitzelt aus den sechs Kernen des 1090T trotz geringerem Takt mehr Bilder pro Sekunde heraus als aus dem Phenom II X4 965 BE, sogar der 1055T – der wohlgemerkt mit 600 Megahertz weniger rechnet! – setzt sich knapp vor den Deneb-Prozessor. Damit erreichen die beiden Thubans „nur“ die Gefilde eines Core i7-870 und eines Core i5-750, aber offensichtlich zieht **Anno 1404** entweder Leistung aus sechs Kernen oder AMD hat dem Thuban weitere Verbesserungen mit auf den Weg gegeben. In **Call of Duty: Modern Warfare 2** bremst die Radeon HD 5870 die schnellsten Prozessoren, der Phenom II X6 1090T kommt mit dem drohenden Grafiklimit am besten klar und setzt sich an die Spitze. Der Phenom II X6 1055T knabbert an den Resultaten des Phenom II X4 965 BE. Bei **Colin McRae: Dirt 2** befinden sich alle Phenom-II-X4/X6-Modelle in der Spitzengruppe, erneut bedingt dadurch, dass die Architektur am Grafiklimit offenbar einen Tick besser abschneidet. Ein anderes Bild präsentiert dagegen **Dragon Age: Origins**: Hier schlagen sich inbesondere die Nehalem-Prozessoren exzellent – allerdings sei an dieser Stelle hinzugefügt, dass das Rollenspiel auf der Liste der Intel-optimierten Software steht. So ist ein Core i5-750 rund 20 Prozent flotter als AMDs 730 Megahertz schneller taktender Phenom II X4 965 BE, der in etwa so viel leistet wie der Phenom II X6 1090T. Der Phenom II X6 1055T wird sogar vom Core i3-540 überholt – und das, obwohl der Clarkdale-Prozessor nur ein Drittel (!) an Kernen zuzüglich SMT zu bietet hat. Falls Sie die sonst bei vielen Spiele-Leistungsmessungen mit Prozessoren eingesetzten Benchmarks von **Grand Theft Auto 4** vermissen: Der Rockstar-Titel ist bekannt dafür, Probleme zu machen. Trotz aktuellem Patch v1.0.6.0 läuft das Spiel auf dem X6 1090T erschreckend schlecht, wir tippen auf einen bisher nicht dokumentierten Fehler.

Ein Fest für „Frisierer“

Da es sich beim Phenom II X6 um ein Black-Edition-Modell mit freiem Multipilkator handelt, bietet es sich an, auch an der Taktschraube zu drehen. Ausgehend von 3,2 Gigahertz beim X6 1090T lässt sich der Sechskerner bereits mit der Standardspannung von 1,3 Volt auf 4,1 Gigahertz bewegen, allerdings reicht es hier nur für eine Bestätigung im Programm CPU-Z (www.cpu-z.de). Bei 1,425 Volt und 4 Gigahertz schafft es der 1090T aber durch alle unserer Benchmarks und zeigt mit Leistungsgewinnen zwischen 17 und 25 Prozent, was in ihm steckt. Das Übertakten der Prozessor-Northbridge auf 2,4 Gigahertz ist ebenfalls möglich, was in einigen Benchmarks etwas bessere Ergebnisse bringt. Bei einer noch höheren Kernspannung von 1,45 Volt und einer CPU-Northbridge-Spannung von 1,4 Volt können alle Benchmarks mit 4,1 Gigahertz und einem CPU-Northbridge-Takt von 2,6 Gigahertz durchlaufen werden. Bei einem höheren Multiplikator für die Prozessor-Northbridge-Verbindung als 13 startet das System gar nicht erst. Das Übertaktungspotenzial des Sechskerners liegt luftgekühlt auf dem Niveau der meisten Phenom-II-X4-Chips im C3-Stepping. Diese benötigen für 4 Gigahertz (und mehr) meistens ebenfalls eine höhere Spannung, legen bei weiteren Anhebungen aber kaum noch zu – neben der Spannung muss nämlich auch die Kühlung stimmen.

Fazit

Phenom II X6 1055T/1090T

Die Ära der bezahlbaren Sechskerner hat begonnen, für Spieler lohnt sich ein Phenom II X6 aber nicht, da kaum ein Titel von mehr als vier Kernen profitiert und ein Phenom II X4 9x5 BE oder ein Core i5-750 für weniger Geld mehr bietet. In Anwendungen zahlen sich die zusätzlichen Kerne aus, der i7-980X bleibt jedoch der schnellste Desktop-Prozessor. Für Aufrüster ist es erfreulich, dass sich der Prozessor auch auf AM2(+)-Boards einsetzen lässt. Der Nutzen des Turbo-Modus ist abhängig von der Anwendung.

Red Dead Redemption

Flucht in den Westen

Genre: Action | Entwickler: Rockstar Games | Hersteller: Rockstar San Diego | Termin: 21.05.2010

Text: Sebastian Stange

PS3/XBOX 360 Rockstar Games' Cowboy-Epos erscheint zunächst nur auf Konsole.

Rockstars neuester Open-World-Streich entführt Sie in den Wilden Westen des Jahres 1911. **Red Dead Redemption** lässt Sie die Geschichte von John Marstion erleben. Ein vernarbter, wütender und gefährlicher Halunke und Mitglied einer berüchtigten Verbrecherbande. Doch das war einmal. Denn nachdem er von seinen Kumpanen vermeintlich tot zurückgelassen wurde, werden er und seine Familie festgenommen. Und man schlägt ihm einen Deal vor: John bringt seine ehemaligen Kameraden zur Strecke und dafür darf er seinen Sohn und seine Frau wiedersehen. Eine Wahl hat er dabei nicht. Daraus entspinnt sich eine packende, teils düstere und teils brüllend komische Wildwest-Geschichte. Dank grandioser englischer Sprecher, detaillierter Charaktere und des stimmungsvollen Soundtracks wirkt **Red Dead Redemption** fast wie ein spielbarer Kinofilm. Ein Erlebnis!

Wie GTA, nur anders

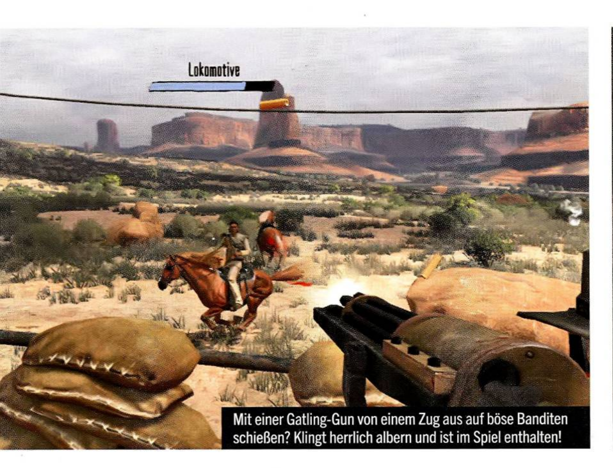
Der Spielverlauf des Prärie-Abenteuers erinnert stark an die **Grand Theft Auto**-Reihe: Sie folgen Story-Missionen, nehmen Nebenaufträge an, erledigen Sammelaufgaben, erkunden die Spielwelt und gelangen nach und nach an neue Waffen und bessere Ausrüstung. Doch es fühlt sich völlig anders an. Es gibt keine Straßen voller Autos, Hochhausschluchten und Passanten. Die Prärie ist weitläufig, stimmungsvoll und auf den ersten Blick sehr leer. Doch auch hier wimmelt es vor Leben. Vögel, Tiere und Abenteurer streifen durch die Wüsten und Wälder der Spielwelt. Alle können sie umlegen, doch nur bei Wildtieren lohnt sich das immer. Gehäutet und zerlegt stellen die Ihre wichtigste Einkommensquelle dar. Andere Abenteurer – und das ist klasse gemacht – haben ihre eigenen Probleme und Absichten. Es kann sein, dass jemand von Kojoten verfolgt wird, dass Ihnen Banditen mit einem weiblichen Lockvogel auflauern oder dass Sie eine verirrte Seele nach Hause bringen müssen. Solche Situationen passieren immer wieder. Sie können helfen oder nicht. Je nachdem, ob Sie Zeit und Lust haben.

Hoch zu Ross und bewaffnet

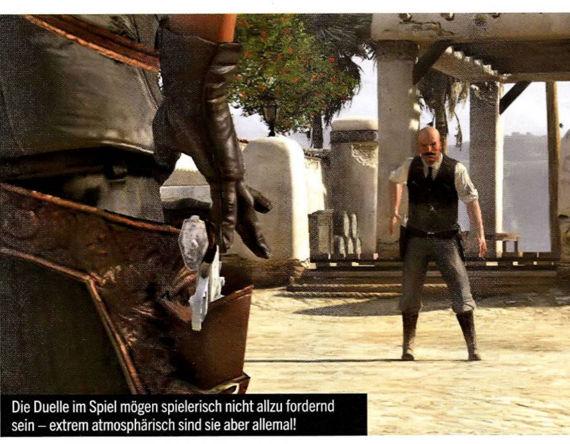
Das Ballern und Reiten fühlt sich gut an und wird so schnell nicht langweilig. Dank eines Deckungssystems und des Dead-Eye-Features – eine Art Bullet Time 2.0 – stellen die Gefechte zwar keine große Herausforderung dar, aufgrund der motivierenden Story und schöner Schauplätze unterhält aber auch die dutzendste Schießerei. Nachdem Sie aber einmal das gewagte Ende gesehen haben, reizt ein erneutes Durchspielen oder das Weiterspielen, um alle Nebenaufgaben und Herausforderungen zu lösen, nicht so sehr wie in **GTA IV**. Denn der virtuelle Westen verlangt Zeit und Muße von Ihnen. Ein Jagdausflug dauert eben und lange Ausritte sind trotz des Schnellreisesystems an der Tagesordnung. Der Missionsverlauf ist trotz verschiedener Auftraggeber recht linear. Das liegt vor allem an der Story, die bei nahezu jedem Auftrag ein wenig weitergesponnen wird. Ihre Aufgaben sind anfangs noch recht simpel. Sie treiben Vieh, fangen Wildpferde und passen nachts auf eine Farm auf. Dabei werden Ihnen ganz nebenbei alle Spiel-Elemente erklärt. Kurze Zeit später machen Sie bereits Jagd auf Banditenbanden und nehmen an Pferderennen teil. Und noch später rauben Sie fahrende Züge aus oder befreien einen Gefangenen aus einer Festung.

Sieht aus wie im Kino

Die Grafik sieht sowohl auf der Xbox 360 als auch der PS3 gut bis atemberaubend aus. Zu verdanken ist dies hauptsächlich der



Mit einer Gatling-Gun von einem Zug aus auf böse Banditen schießen? Klingt herrlich albern und ist im Spiel enthalten!


Die Duelle im Spiel mögen spielerisch nicht allzu fordernd sein – extrem atmosphärisch sind sie aber allemal!





Die Dampfloks beeindrucken nicht nur visuell, sie schnaufen und sind herrlich laut. Heimkino-Besitzer werden sie lieben.

stimmigen künstlerischen Gestaltung. Wüsten, Canyons, Geisterstädte und Saloons erfüllen alle Western-Klischees und Sonnenuntergänge oder nächtliche Gewitter sehen spektakulär aus. Beim näheren Betrachten nerven zwar manch grobe Textur und Detail-Pop-ups, den Spielspaß verhindert das allerdings nie. Wer beide Konsolen besitzt, sollte auf jeden Fall zur Xbox-Fassung greifen. Die ist einen Tick schärfer und detailreicher als ihr PS3-Pendant. Die Soundkulisse ist plastisch und atmosphärisch. Sie passt super zum Wildwest-Feeling des Spiels. Querschläger pfeifen Ihnen um die Ohren, Passanten feiern oder fürchten Sie je nach Ihrer Spielweise und Dampfloks ächzen donnernd durch das Land. Die Musikuntermalung setzt nur zu besonderen Momenten ein, passt dann aber meist wie die Faust aufs Auge. Ruhige Gitarrenriffs oder hektische Trompeten verleihen Ihrem Abenteuer stets die richtige Dramatik. Eine PC-Fassung ist zwar noch nicht angekündigt, doch das war bei **Grand Theft Auto IV** nicht anders. Das erschien ebenfalls zunächst konsolenexklusiv. Zudem ist die Hauptplattform von **Red Dead Redemption** die Xbox 360, die klassischer PC-Hardware recht ähnlich ist. Wenn wir also Glück haben, beschenkt uns Rockstar Games zu Weihnachten mit einer PC-Version. Wir sehen keinen Grund, der dagegen spricht.

Ein Meisterwerk!

Red Dead Redemption ist ein Open-World-Spiel, wie wir es selten gespielt haben. Es gibt keine unzähligen Nebenaufträge aus der Missions-Klonmaschine und es gibt auch keine stupiden Sammelaufträge – man hätte Sie auch 100 Kuhfladen suchen lassen können. Doch die Entwickler verzichteten darauf. Das ergibt ein erstaunlich erwachsenes Spiel. Aber auch eines, dem man Zeit geben sollte. Auf den ersten Blick ist in der Prärie nicht viel los, auf den zweiten Blick sehen Sie all die netten Spielideen, die Nebenmissionen und die freiwilligen Aufgaben. Und auf den dritten Blick erkennen Sie, dass all diese Ablenkungen eher als Beilage für die Story-Missionen dienen. Die Handlung ist nämlich Trumpf. Nach 25 Stunden waren wir durch mit dem Spiel und ganz ehrlich – wir müssen nicht unbedingt 100 % Spielfortschritt erreichen. Einfach, weil wir bereits absolut zufrieden sind. Der Solo-Modus ist ein Meisterwerk. Und online geht der Spielspaß noch lange weiter.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	21.05.2010
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Es gibt umfangreiche Mehrspieler-Modi. Zum einen können sich bis zu 16 Spielern in der frei begehbaren Spiewelt treffen, gemeinsam ausreiten, Koop-Missionen bestehen oder Duelle austragen. Zum anderen gibt es örtlich begrenzte, klassische Modi, die Sie jederzeit starten können. Die Maps sind unterschiedlich groß und erlauben hitzige Schussduelle beim Team Deathmatch und taktische Angriffe bei Capture the Flag. Allerdings konnten wir den Modus noch nicht mit der fertigen Version testen.

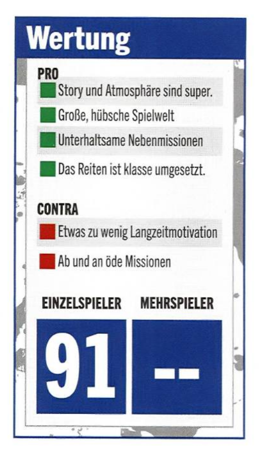
Sebastian meint

*„Oh, ein Waschbär! *peng* Ein guter Tag!“*

Mein Vorurteil ▸ Rockstar Games verspricht, einen Spätwestern abzuliefern. Das klingt nach ernsten Themen. Ich will aber dummdreisten Spaß!

Ach, herrlich! Ich habe mir umsonst Sorgen gemacht. Neben den ernsten und erwachsenen Themen, etwa Reue, Vergebung und das neue, erschlossene Amerika mit all seinen neuartigen Regeln, haben die Entwickler ihren Humor nicht vergessen. Im Spiel habe ich einige kuriose, abgedrehte und schlichtweg irre Charaktere kennengelernt. Genial ist das Trio aus einem Quacksalber, der mit wirkungslosen Wundertinkturen handelt, einem Leichenschänder mit großer Ähnlichkeit zu Gollum und einem volltrunkenen Iren. Sie verwickelten mich in ein herrlich turbulentes Abenteuer und bereiten dem ersten Akt des Spiels ein würdiges Finale. Ich sage nur: Gatling-Kutsche! Und auch der Rest stimmt. **Red Dead Redemption** ist eines der besten und unterhaltsamsten Spiele, die ich dieses Jahr gezockt habe. Es unterhält mindestens genauso gut wie ein hochwertiger Kinofilm. Ich habe jede Sekunde genossen. Was für ein Spaß!

Wertung



PRO
- Story und Atmosphäre sind super.
- Große, hübsche Spielwelt
- Unterhaltsame Nebenmissionen
- Das Reiten ist klasse umgesetzt.

CONTRA
- Etwas zu wenig Langzeitmotivation
- Ab und an öde Missionen

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
91	--

Metal Gear Solid: Peace Walker



PSP Snakes exklusive Handheld-Mission ist ein Monster von einem Spiel!

Hideo Kojima ist ein Mann, der gerne ans Limit geht – so auch mit seiner neuesten Schöpfung **Metal Gear Solid: Peace Walker**: Halb Actionspiel, halb Wirtschaftssimulation, sprengt das Handheld-Epos alle Genregrenzen. Ja, richtig gelesen: Sie müssen tatsächlich nicht nur auf dem Schlachtfeld bestehen, sondern auch eine Basis verwalten. In der Anlage namens Outer Heaven forschen Sie nach neuer Ausrüstung, verteilen Personal auf einzelne Bereiche und bauen schließlich sogar Ihren eigenen Metal-Gear-Kampfroboter!

Altgedienter Einzelgänger

Im Zentrum des Spiels steht abermals Snake alias Big Boss alias der Mann mit der tiefen Grummelstimme. Nach den Ereignissen aus **Metal Gear Solid 3** hat sich der Supersoldat nach Mittelamerika zurückgezogen. Doch auch dort hat er keine Ruhe: Eine Armee marschiert in Costa Rica ein und experimentiert mit Atomwaffen herum. Nun ist es an Snake, die Hintergründe dieser Invasion aufzuklären und einen Weltkrieg zu verhindern. Dies geschieht in insgesamt über 100 Missionen inklusive Tutorial und Bonus-Aufträgen. Wie gewohnt blicken Sie Ihrem Helden dabei über die Schulter und dringen ins feindliche Kampfgebiet vor. Der dickste Bossgegner kommt aber gleich zu Beginn: die sperrige Steuerung! Viel zu viele Funktionen, viel zu wenige Tasten – da haben die Entwickler geschlampt. Dafür freuen sich Serienfans über wahnsinnig viele versteckte Insider-Gags und eine spannende, nachvollziehbare Story.

Peace Walker macht den Einstieg zwar unglaublich schwer, entpuppt sich aber nach knapp zehn Spielstunden als wahres Suchtmittel. Wenn Sie die komplexen Zusammenhänge zwischen dem Basisbau und der Action auf dem Schlachtfeld endlich gerafft haben, macht es klick – und Sie sind an die PSP gefesselt! Der Weg dorthin ist jedoch steinig. *Thorsten Küchler*

SEHR GUT



Obermotze wie dieser Mech-Panzer sind schwer zu knacken.



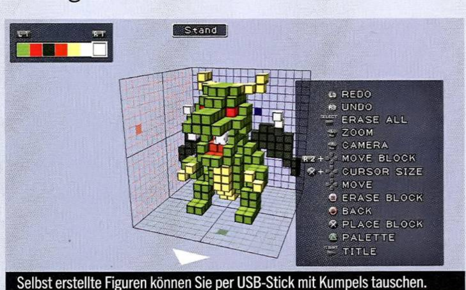
In der Basis weisen Sie den verschiedenen Abteilungen Personal zu.

3D Dot Game Heroes

PS3 Altes Spiel mit neuem Stil – eine Liebeserklärung an Retro-Games



Beim Schmied können Sie Ihr Schwert mit Sondereffekten aufmotzen lassen.



Selbst erstellte Figuren können Sie per USB-Stick mit Kumpels tauschen.

PS3 Ältere Semester erkennen das Konzept sofort: **3D Dot Game Heroes** ist eine Hommage an Nintendos **Zelda**-Serie. Und auch wenn das Old-School-Gameplay heute noch funktioniert, kann es mit dieser alten Formel freilich nicht mit moderneren Genre-Vertretern mithalten. Aber darum geht es hier auch gar nicht. Es geht um die zeitgemäße Umsetzung eines Klassikers, der über die „alten" Spielinhalte hinaus einen ganz eigenen Charme versprüht. Flache Bildpunkte wurden kurzerhand zu dreidimensionalen Würfeln umfunktioniert. Das sorgt für schöne Grafikspielereien – wenn Sie zum Beispiel ein Monster in seine Einzelteile zerlegen und dann allerlei kleine Würfel durch die Gegend kullern. Und wer eine Pause vom Monsterschnetzeln braucht, lebt seinen Spieltrieb in den vielen Minigames aus. Besonders cool: das vollwertige Tower-Defense-Spiel. Obendrein dürfen Sie im leicht zu bedienenden Editor Ihre kreative Ader ausleben und eigene Spielfiguren erschaffen. Leider gibt es im Spiel aber keine Online-Plattform zum Austausch der Charaktere. Unterm Strich ist **3D Dot Game Heroes** ein Spiel von Retro-Nerds für Retro-Nerds und somit ein empfehlenswerter, weil irgendwie doch zeitgemäßer Trip in die Vergangenheit. Wer bei Sätzen wie „It's dangerous to go alone. Here, take this!" unweigerlich grinsen muss, wird sich hier wohlfühlen. *Christian Schönlein*

GUT

Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen zu Ihren Lieblingsspielen.

Das müssen Sie wissen!

FAQ Wieso? Weshalb? Warum? Hier klären wir Fragen zu diesen Seiten, die immer wieder gestellt werden.

Mods sind zumeist kostenlose, von Fans erstellte Erweiterungen zu Spielen. Soweit, so klar. Aber wo bekomme ich sie her? Und wie installiere ich das Zeug? Antworten auf diese und weitere wichtige Fragen zum Thema finden Sie unter www.pcaction.de/mods.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch wir können nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch Musikstücke oder eingetragene Warenzeichen. Und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihre Lieblingsspiele vorstellen. Sachdienliche Hinweise bitte an marc.brehme@pcaction.de.

Die Legende lebt!


Diese Datei befindet sich auf der DVD.

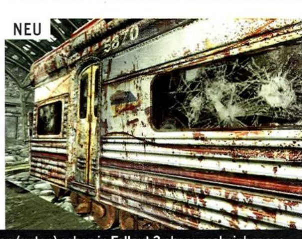

Diese Datei müssen Sie herunterladen.


Besonders gelungene Mods/Maps/ Gratisspiele erhalten diesen Award.

ALT


NEU


ALT


NEU


Objekte wie dieser Mülleimer (oben) oder dieser Waggon (unten) sehen in **Fallout 3** eher unscheinbar aus. Mit **NMC's Texture Pack** (jeweils rechts) sind beide Szenen kaum wiederzuerkennen. Super gemacht!

Fallout 3

Ganz schön aufgebrezelt!



MOD Diese Grafikmod hübscht das Endzeit-Rollenspiel so auf, dass Sie es kaum wiedererkennen werden.

Fallout 3 sieht gut aus. Die Grafik fängt die trostlose, postnukleare Wüste und die zugehörige Atmosphäre hervorragend ein. Doch an einigen Stellen machen die Texturen keinen besonders detaillierten Eindruck und wirken verwaschen. Dies fällt besonders dann auf, wenn Sie jeden Winkel der Spielwelt erkunden möchten. Zerstörte U-Bahn-Waggons oder auf dem Boden liegende Zeitschriften, Berge an Schutt oder die Rinde der abgestorbenen Bäume könnten schöner aussehen.

Frisch tapeziert

Modder NMC hat sich dieses Problems angenommen und ein Texture Pack mit neuen, hoch aufgelösten Pixeltapeten erstellt. Damit erkennen Sie viele Objekte aus dem Spiel nicht wieder. Selbst der Boden und die Straßen sind nun extrem detailreich. Man kann jeden noch so kleinen Stein erkennen. Rostige Metalloberflächen wirken uneben, alte Schilder sind glasklar zu erkennen. Wenn Sie mit dieser Mod durch die Endzeitwelt des Rollenspiels streifen, werden Sie sich oft fragen, warum **Fallout 3** nicht gleich mit so detailreichen Texturen ausgeliefert wurde. Den Unterschied merken Sie spätestens, wenn Sie Ihre ersten Schritte in der durch die Mod runderneuerten Spielwelt tun. Die hoch aufgelösten Texturen, die Modder NMC innerhalb eines Jahres in seiner Freizeit erstellte, benötigen viele Systemressourcen. Nur mit mindestens vier Gigabyte RAM und einer aktuellen Grafikkarte werden Sie die verbesserte Optik auch ohne Probleme genießen können. Dann jedoch erleben Sie Bethesdas Endzeit-Rollenspiel in einem wunderschönen Gewand. Der britische Modder sucht übrigens gerade eine Stelle als Texture Artist in der Games-Branche. Publisher, schnappt euch den Mann!

Andreas Bertits/Marc Brehme

NMC's Texture Pack

MODUS	Grafikmod
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	–
VORAUSSETZUNGEN	Fallout 3, CPU Intel I5 oder I7 oder gleichwertig, Grafikkarte Ati 4890, 4 GB Arbeitsspeicher (RAM)
WEBSITE	www.fallout3nexus.com
WERTUNG	Sehr gut



The Witcher

Überbrückungshilfe

MOD Geralts Reisepläne werden durchkreuzt. Diesmal ist der Island-Vulkan aber nicht schuld.

Im Intro der Mod **Deceits** von Modder Magun hat Geralt gerade eine beschwerliche Reise über die Kestre Mountains hinter sich. In Lan Exeter soll er einem gewissen Esteral Thyssen bei einem Problem helfen.

Durchgangsverkehr

Nun übernehmen Sie den Witcher und müssen das Dorf Deceits durchqueren, um zum Zielort weiterzureisen. Das ist aber gar nicht so einfach, denn die Klatschtante des Dorfes erzählt Ihnen, dass die Brücke nach Lan Exeter zerstört sei. Nachforschungen beim Bürgermeister ergeben, dass der gierige Bauarbeiter für die Reparatur satte 3.000 Orens fordert ... Nun beginnt die für **Witcher**-Mods übliche Erfüllung von Nebenquests, um die Hauptstory voranzutreiben. So vertreiben Sie etwa für Priesterin Lena Geister aus Ruinen, beseitigen für die Kräutertante einige Echinopses, klären einen Mord, können ein Würfelturnier gewinnen und, und, und. **Deceits** ist ebenso spannend wie abwechslungsreich und zu Recht der Gewinner des internationalen **The Witcher**-Mod-Contest geworden und auch im **Witcher**-Patch 1.5 enthalten. *Marc Brehme*

Deceits

MODUS	Einzespieler
SPIELZEIT	Ca. 3 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	The Witcher
WEBSITE	www.moddb.com/mods/deceits
WERTUNG	Sehr gut



In dieser Nebenquest müssen Sie auf einer Wiese einige Echinopses erledigen, damit die Kräutertante dort wieder in Ruhe ihr Grünzeug zupfen kann.



Dieser ruhelose Geist bei den Ruinen textet Sie nicht nur zu, sondern wird auch von mehreren Erscheinungen beschützt. Eine harte Nuss, selbst für Geralt.



Die Karte Stadt bietet ein großes Haus mit Innenhof und Dachrundgang.

Far Cry 2

Nachschub gesichert!

MOD 14 neue Mehrspielerkarten für den Afrika-Shooter. Hurra!

Unser Leser Chris Gasser aus Südtirol hat scheinbar zu viel Freizeit. Denken wir zumindest einfach mal. Denn er hat ganz schön viele Mehrspielerkarten für **Far Cry 2** gebastelt. Neben zünftigen Ballergefechten in diversen Szenarien dürfen Sie sich mit Ihren Widersachern beispielsweise auch Auto- und Bootsrennen liefern. Sogar Chris' Heimatdorf Pfunders muss auf der gleichnamigen Karte als Schauplatz herhalten. Sie finden sein Map-Pack auf unserer DVD. *Marc Brehme*

Map-Pack

MODUS	Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Far Cry 2
WEBSITE	www.farcry2.com
WERTUNG	Befriedigend

Team Fortress 2

Da bist du platt!

MOD Der beliebte Mehrspieler-Shooter jetzt in 2D für Einzelgänger mit Jump&Run-Faible

Modder Steaky hat aus **Team Fortress 2** mit seiner Mod **The Great Class Dash** einen sogenannten Sidescroller gebastelt, in dem alle neun Klassen zum Einsatz kommen. Das bedeutet, dass Ihre Spielfigur von links nach rechts durch 2D-Landschaften flitzt und Sie währenddessen nicht nur hüpfen und schießen, sondern auch die besonderen Fähigkeiten der Klassen einsetzen müssen, um weiterzukommen. Im Lauf der vier Levels ändert sich der Schwierigkeitsgrad und es sind jeweils andere Klassen im Spiel. *Marc Brehme*

The Great Class Dash

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 1 Stunde
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel bis schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Team Fortress 2
WEBSITE	http://classdash.yolasite.com
WERTUNG	Sehr gut



Im Level Volcano springen Sie mit Feuerwerker, Sanitäter und Spion über Lava.





Bereits im ersten Haus auf der ersten Map verfolgt uns ein Tank. Nachdem er zwei unserer Kollegen geplättet hat, packen wir einen Molli aus …

Left 4 Dead 2

Auge um Auge …



MOD Das Fan-Add-on **2 Evil Eyes** sorgte in der Redaktion für Schweißausbrüche und Frohlocken. Eine tolle Inszenierung und abwechslungsreiche Levels hieven es in den Mod-Olymp. Award!

Da stehen Sie nun, Ihre vier Helden. Mitten in der Pampa. Neben einem umgestürzten Auto liegen Wummen, Munition und Medipacks am Boden. Zugegeben, so beginnt eigentlich jede Mod für **Left 4 Dead 2** und den Vorgänger. Doch diese hier könnte als offizielles Add-on durchgehen.

Massenpanik

Bereits nach ein paar Schritten in Richtung der popeligen Holzbrücke stürmt die erste Welle Infizierter auf Sie zu. Massen an Untoten trachten Ihrer Heldentruppe nach dem virtuellen Leben. Von den Kämpfen im nächsten Haus gar nicht zu reden. Spätestens wenn Sie in den engen Räumen auch noch von einem Hunter, Tank und Charger gejagt werden und Ihre Kollegen ob deren starker Attacken umfallen wie die Fliegen, steht Ihnen der Angstschweiß auf der Stirn.

Richtig gute Sechs

Die Spielerweiterung umfasst sechs Levels, in denen Sie sich durch eine Sumpflandschaft kämpfen, die fast so makellos in Szene gesetzt ist wie Heidi Klums Modelzicken. Die tolle Atmosphäre wird vor allem durch clevere Skripte, stimmungsvolle Beleuchtung und Soundeffekte erreicht. Speziell wenn am Ende der Kampagne ein Gewittersturm aufzieht, der die Sicht und das Hörvermögen verringert, oder Sie während einer Bootsfahrt durch einen engen Kanal von Untoten-Horden verfolgt und angegriffen werden, bleiben Ihnen diese Ereignisse auch nach dem Abspann im Gedächtnis. Ein gutes Zeichen.

Meisterstück

Mit der Fan-Kampagne **2 Evil Eyes** legen die Modder der **Left 4 Dead 2**-Community die Messlatte für kostenlose Erweiterungen des Zombie-Shooters ein Stück höher. Die Mod, die nicht nur im Einzelspieler-, sondern auch im Koop- und Versus-Modus spielbar ist, muss sich nicht vor den offiziellen Erweiterungen vom Hersteller Valve verstecken – im Gegenteil. Leveldesign, Detailfülle, Sound, Skripte – hier stimmt fast alles. Spielen, sofort! *Marc Brehme*

2 Evil Eyes

MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Ca. 2-3 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Left 4 Dead 2, Steam
WEBSITE	l4dmaps.com/details.php?file=4634
WERTUNG	Herausragend


So nah sollten Sie diesem Säure spuckenden Bossgegner (Spitter) eigentlich nicht kommen. Kurz darauf war unsere Spielfigur nämlich tot.



In diesem Level müssen Sie sich irgendwie durch die (unendlichen) Massen an Untoten kämpfen, um in einer nahen Fabrik den Alarm abzustellen.



The Elder Scrolls 4: Oblivion – Shivering Isles

Jäger des verlorenen Schatzes



MOD Schnitzeljagd mal anders. In dieser Oblivion-Mod suchen Sie ein verstecktes Artefakt.

In der **Oblivion**-Mod **Lady Rowenas and NNWs Ayleiden Ruins Expanded** jagen Sie einmal mehr Schätzen hinterher. Vor langer Zeit übertrugen die Ayleiden einen Großteil Ihres gesammelten Wissens in ein Artefakt und versteckten dieses zusammen mit anderen Wertgegenständen. Soldaten, die diese vor ungefähr 80 Jahren fanden, erkannten den wahren Inhalt nicht und nun sind diese Kostbarkeiten in der kaiserlichen Schatzkammer verschollen. Als nun die Magiergilde auf diese Schätze aufmerksam wird und Nachforschungen anstellt, können Sie natürlich nicht tatenlos zusehen. In den Gilden von Anvil und Skingrad finden Sie erste Hinweise, die Sie auf die Fährte des fantastischen Artefakts bringen.

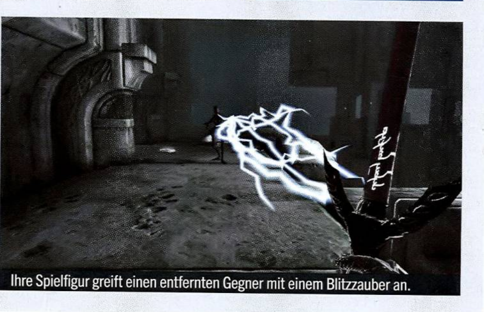
Schritt für Schritt ans Ziel

Der Umfang dieser Mod begeistert, müssen Sie sich doch gleich durch mehrere neue Dungeons rätseln. In den ersten kleinen Verliesen verbringen Sie schon mehr als eine Stunde. Aber Obacht: Ihr virtuelles Leben endet schnell, wenn Sie blind alle Schalter betätigen und Kisten öffnen. Die Dungeons sind gespickt mit Fallen. Deswegen sollten Sie sich auch nicht vor Level 25 an diese Mod wagen. *Patrick Schmid/Marc Brehme*

Ayleiden Ruins Expand.	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 12 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Oblivion: Shiv. Isles v. 1.2
WEBSITE	www.tesnexus.com
WERTUNG	Sehr gut



Dieser finstere Geselle will Sie mit seinem Steinhammer bekannt machen.



Ihre Spielfigur greift einen entfernten Gegner mit einem Blitzzauber an.

Gratisspiel

Was für eine Bauerei!



MOD Tolle Retro-Aufbaustrategie. Wer **Die Siedler 2** genial fand, wird dieses Spiel lieben!

Noch heute halten viele **Siedler**-Fans den 1996 veröffentlichten zweiten Teil der Aufbau-Strategie-Serie für den besten. Das Open-Source-Projekt **Widelands** ist eine Hommage an das große Vorbild und spielt sich auch so. Allerdings wurde die Spielmechanik nicht einfach eins zu eins übernommen, sondern das Gameplay um zusätzliche Features, etwa einen Mehrspieler-Modus sowie viele Grafikmodi und Sprachversionen, erweitert.

Schaffe, schaffe, Häusle baue

Wie im Vorbild starten Sie mit einem Haupthaus und pflanzen per Mausklick Produktionsstätten in der Landschaft. Haben Sie so etwa Steinmetze, Holzfällerhütten oder Bergwerke in Auftrag gegeben und alles mit einem Wegenetz verbunden, sprinten Träger herbei, die die Rohstoffe zu den Baustellen schleppen, und Bauarbeiter, die die Gebäude hochziehen. Wenn Sie Ihr Reich stetig erweitern, folgen bald auch kriegerische Auseinandersetzungen, bei denen Ihre Armee gefragt sein wird. **Widelands** ist noch in Entwicklung und krankt gelegentlich an Abstürzen, macht aber schon richtig Laune. *Marc Brehme*

Widelands	
MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Deutsch (Multilingual)
VORAUSSETZUNGEN	266 MHz, 32 MB RAM
WEBSITE	www.widelands.org
WERTUNG	Gut



In einer fast vollständig ausgebauten Siedlung wie dieser kommt es vor allem darauf an, den Warenkreislauf durch optimierte Transportwege zu verbessern.



Die **Widelands**-Version auf der Heft-DVD (Build 15) bringt neben überarbeiteten Grafiken auch neue Klänge und Musikpakete mit.

Fussball Challenge 09 ist ein gelungenes 3D-Fußballspiel für den PC mit Offline- und Online-Modus sowie Turnieren und Rangliste.

Gratisspiele-Special zur Fußball-Weltmeisterschaft 2010

Ballzeit! Bereit?



GRATISSPIELE Die Fußball-WM in Südafrika steht vor der Tür. Mit diesen Gratisspielen und Mods machen Sie virtuell aktiv mit und kicken die Pille übers digitale Grün.

Wenn Sie diese Ausgabe in den Händen halten, steht die Fußball-Weltmeisterschaft 2010 vor der Tür. Am 11. Juni beginnt das internationale Turnier in Südafrika. Menschenmassen werden sich auf großen Plätzen vor riesigen Videoleinwänden zum neuen Volkssport „Public Viewing" versammeln, und wo man geht und steht, werden Möchtegern-Bundestrainer fachsimpeln, ob denn die gestrige Mannschaftsaufstellung sinnvoll war. Auch PC ACTION steckt mitten im WM-Fieber und präsentiert Ihnen in diesem Special kostenlose Fußballspiele, die Laune machen.

Kost nix!

Auch wenn die Jahreszahl im Titel nicht mehr aktuell ist, **Bolzplatz 2006** von Xenoage ist auch zur WM 2010 noch ein echter Hit. In der nicht ganz so bierernsten Fußballsimulation wählen Sie aus 80 (!) Teams Ihre persönliche Lieblingsmannschaft und treten entweder in Turnieren oder im Karriere-Modus an. Selbstverständlich gibt es auch einen Mehrspieler-Modus, um sich mit Freunden zu messen. Zusätzlich liefert der Macher einen Editor mit, in dem Sie sich sogar ein eigenes Stadion basteln können. Bei **Öölfmeter** von n-organism und BlackSpark treten Sie im Elfmeterschießen gegen den Computer oder einen menschlichen Mitspieler an. Abwechselnd versuchen Sie, die Pille ins Netz zu ballern oder mit dem Torhüter die Elfmeter Ihres Kontrahenten abzuwehren. Alte Säcke wie wir erinnern sich beim Blick auf **Yoda Soccer** an das großartige **Sensible Soccer**. Dessen glorreiche Fußballzeiten können Sie dank dieses Klons wieder aufleben lassen. Das tolle Spielgefühl wurde bereits sehr gut eingefangen, obwohl das Open-Source-Spiel noch in der Beta-Phase steckt und ständig verbessert wird. Darüber hinaus wurden auch viele neue Features, etwa eine verbesserte Grafik, neue Soundeffekte und verschiedene Torjubelsequenzen, integriert.

Der Trainer ist der Star

Für alle, die lieber die Fäden im Hintergrund ziehen als Ihre Pixelmannen selbst direkt übers Feld jagen, ist **Dirk's kostenloser Fußballmanager** zu empfehlen. In der Managementsimulation trainieren Sie einen deutschen Verein und versuchen, diesen zu virtuellen Titeln zu führen. Dabei kann sich dieses Spiel, was den Umfang anbetrifft, durchaus mit Vollpreisprodukten messen. Diese und weitere spannende Gratis- und Browser-Spiele sowie zwei Mods zum Thema Fußball stellen wir Ihnen rechts vor.

Patrick Schmid/Marc Brehme

Diverse Fußballspiele

MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Verschieden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Verschieden
SPRACHE	Verschieden
VORAUSSETZUNGEN	Verschieden
WEBSITE	Diverse
WERTUNG	Gut bis sehr gut



Geh ins Netz!

Diese kostenlosen Spiele eignen sich sehr gut zum Zeitvertreib vor und während der WM.

ANGOKABE SOCCER



In diesem Remake des C64-Klassikers **Microprose Soccer** treten Sie wahlweise gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner an.
www.windigo-design.de/index.php?c=3

ANPFIFF 2010





Übernehmen Sie als Manager einen Fußballverein Ihrer Wahl und versuchen Sie, diesen zu Ruhm und Ehre zu führen.
www.blitzcase.com

BOLZPLATZ 2006



Die lustige und sehr umfangreiche Fußball-Simulation bietet Ihnen unter anderem 80 Teams, 20 Stadien und 10 Kommentatoren.
www.bolzplatz2006.de

CRAZY SOCCER

Das kurzweilige **Crazy Soccer** ist rein auf Mehrspielerspaß ausgelegt, einen Einzelspieler-Modus gibt es leider nicht.
http://tonibarra.tripod.com/knp.htm

DIRK'S KOSTENLOSER FUSSBALLMANAGER





Managen Sie einen Club aus einer der drei deutschen Ligen. Toll: Durch kostenlose monatliche Updates wird das Spiel ständig erweitert.
www.kostenloser-fussballmanager.de

FRIKIK



In diesem Simulationsspiel geben Sie aus verschiedenen Positionen Torschüsse ab. Dabei treten Sie gegen bis zu vier Freunde an.
www.otorowski.com/gry/frikik

FUSSBALL CHALLENGE 09



In diesem Online-Spiel messen Sie sich mit menschlichen Gegnern oder Sie trainieren im Offline-Modus mit intelligenten Computer-Gegnern.
www.fussball-challenge.com

LATTE



Bei diesem umfangreichen Fußballmanager kümmern Sie sich nicht nur um die Mannschaft, sondern auch die Infrastruktur Ihres Vereins.
www.lattefm.de

ÖÖLFMETER



Treten Sie im nervenzerreißenden Elfmeterschießen wahlweise gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner an.
www.n-organism.com/de/games/öölfmeter

POCKET SOCCER



Dieses kleine Flash-Spiel eignet sich gut für zwischendurch. Sie steuern Ihre Spieler mit der Maus und versuchen, den Computer zu besiegen.
www.freeworldgroup.com/games4/gameindex/soccer.htm

YODA SOCCER



Bei **Yoda Soccer** handelt es sich um ein Open-Source-Remake des beliebten **Sensible Soccer**. Ein Fest für C64- und Amiga-Fans.
http://yodasoccer.sourceforge.net

VR WORLD CUP SOCCER



Dieses Spiel gibt es sowohl als Flash- als auch als Download-Version. 15 Mannschaften stehen für Duelle mit dem Computer zur Wahl.
www.vr-soccer.de/html/soccer_00.htm

Half-Life 2

Halbzeitvertreib

MOD Der Ameisenlöwe muss ins Eckige!

Man nehme ein Spielfeld mit zwei Toren, zwei mit Gravity Guns bewaffnete Teams und werfe Ameisenlöwen als „Bälle" in die Mitte. Heraus kommt die spaßige Fußballadaption **Antlion Soccer** für bis zu acht Spieler. *Patrick Schmid*
www.moddb.com/mods/antlion-soccer



Simpel, aber spaßig! Sie ballern Ameisenlöwen ins gegnerische Tor.

Half-Life 2

Du willst immer nur kicken!

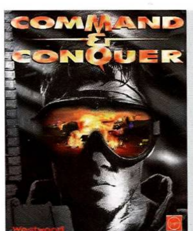
MOD Elf Internet-Freunde sollt ihr sein.

Bis zu zwölf Spieler treten bei **International Online Soccer Source** in zwei Teams gegeneinander an. Sie übernehmen dabei Ihre Lieblingsposition auf dem virtuellen Spielfeld. In der Mod ist gutes Teamplay wichtig – ganz wie beim echten Fußball. *Patrick Schmid*
http://iosmod.co.uk



Diesen Angriff wehrt der Torwart mit einer Glanzparade ab.

Bonus-Vollversion



C&C: Tiberian Dawn

Mit **Tiberian Dawn** (dt. **Der Tiberiumkonflikt**) erleben Sie den Urvater der Echtzeitstrategie, mit dem die ehrwürdige **Command & Conquer**-Serie 1995 ihren Anfang nahm. Für viele Fans gilt dieses Spiel als die Initialzündung des Genres. Im englischsprachigen **Tiberian Dawn** übernehmen Sie in einem fiktiven Universum im Zuge der Kampagne das Kommando über die Armee der GDI und auch deren Gegenspieler, der Sekte der Nod.


Streitkräfte der GDI greifen eine Nod-Basis an.

Sie bestimmen, wie Sie vorgehen wollen, um Ihren Feind in spannenden Kämpfen zu vernichten. Dazu ernten Sie Tiberium ab und bauen große Basen auf, um schließlich Ihre Streitkräfte zu riesigen Kampftrupps zu vereinen. Welche Taktik wählen Sie in der Schlacht? Bevorzugen Sie einen Frontalangriff mit Luftunterstützung durch Kampfhubschrauber oder versuchen Sie lieber, die gegnerische Basis heimlich mit Spezialeinheiten zu infiltrieren? Alles ist möglich, wenn Sie in **Tiberian Dawn** um die Herrschaft im **C&C**-Universum kämpfen!

Achtung: Um das Spiel auf Windows-PCs zu installieren und zu spielen, sind mehrere Schritte notwendig. Bitte gehen Sie nach unserer ausführlichen deutschen Anleitung vor, die Sie sowohl auf unserer DVD (im Menü unter „Spiele", Button „Lesen") als auch online auf www.pcaction.de finden.

GENRE	Echtzeit-Strategie
VORAUSSETZUNG	75 MHz, 8 MB RAM
SPRACHE	Englisch
MEHRSPIELER	Nein
INTERNET	www.commandandconquer.com/classic

PATCHES!

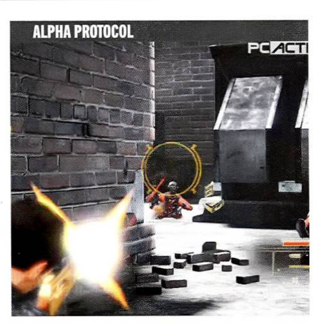
Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionstüchtigkeit der Software nicht mehr garantieren.

Videos

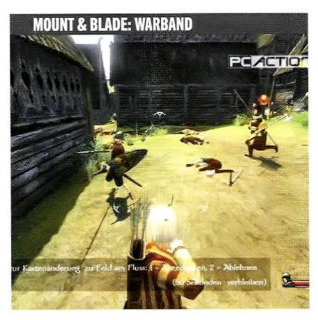
AGE OF CONAN: RISE OF THE GODSLAYER



ALPHA PROTOCOL



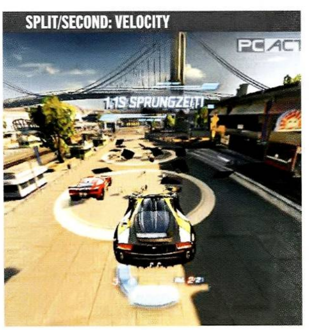
MOUNT & BLADE: WARBAND



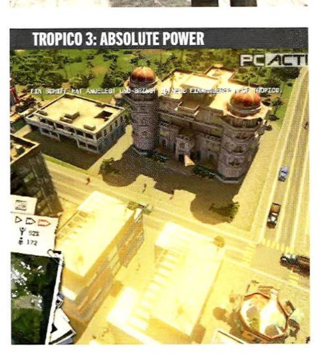
RED DEAD REDEMPTION (XBOX 360)



SPLIT/SECOND: VELOCITY



TROPICO 3: ABSOLUTE POWER

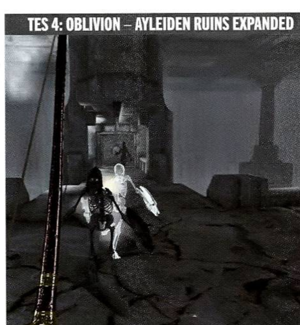


Mods & Maps (Infos ab Seite 120)

LEFT 4 DEAD 2: 2 EVIL EYES



TES 4: OBLIVION – AYLEIDEN RUINS EXPANDED





Worldshift

Vollversion auf DVD

- Temporeiche Schlachten
- Fordernde Bosskämpfe
- Cool designte Einzel- und Mehrspieler-Karten
- Mächtige Items als Belohnungen für gewonnene Gefechte
- Das Spiel unterliegt drei Einschränkungen: Es werden keine Mods unterstützt, das Spiel startet nicht unter Windows 7 und Sie benötigen zwingend einen Internet-Zugang.





Verteidigen Sie die Erde in einem visuell beeindruckenden Echtzeit-Strategiespiel vor Mutanten und Aliens, die die Vorherrschaft auf dem Planeten erringen wollen. Ohne den genretypischen Basenbau und absurd viele Einheiten bietet **Worldshift** eine gehörige Extraportion Action und Tempo. Dank Multiplayer- und Koop-Karten kommen hier nicht nur Einzelspieler voll auf ihre Kosten.

Systemvoraussetzungen: Windows 98/XP/Vista, CPU ab 2 GHz, 512 MB RAM (1 GB RAM Windows Vista), 3 GB freier Festplattenspeicher, Ati-Radeon-9600-/Nvidia-Geforce-5800-Grafikkarte



Nuit Noire

Nur in



Film-Info

Länge	ca. 90 Minuten
Geschnitten	Nein
Erscheinungsjahr	2005
Regie	Olivier Smolders
Darsteller	Fabrice Rodriguez, Yves-Marie Gnahoua
Produktionsland	Belgien

Der Film spielt in einer Realität, in der es nie richtig hell wird, weil eine permanente Sonnenfinsternis die Stadt in ewige Nacht hüllt. Der Insektenforscher Oscar arbeitet in einem Museum, das sein Vater, ein großer Afrikaforscher, gegründet hat. Seltsame Erinnerungen an seine Kindheit machen ihm zu schaffen. Als er eines Tages eine mysteriöse, schwangere Frau im Museum trifft, beschließt er, sie mit zu sich nach Hause zu nehmen. Eine bizarre und nicht enden wollende Nacht nimmt ihren Lauf …



Last Chaos

RETTEN SIE EINE WELT AM ABGRUND

Länder und Menschen auf dem Kontinent Iris sind vom Krieg gezeichnet. Allianzen wurden geschmiedet, verraten oder vernichtend geschlagen. Monster bedrohen die wenigen Überlebenden. Sie haben es in der Hand, dem Kontinent Frieden und Ordnung zurückzubringen. Geben Sie dieser Welt am Abgrund wieder Hoffnung und kämpfen Sie allein oder in einer Gruppe als Titan, Ritter, Magierin, Schurkin, Beschwörer oder Heilerin gegen Monster, Dämonen und Verräter, die ihre Macht aus dem Chaos beziehen.

Features:

- Kostenloses 3D-Online-Rollenspiel (MMORPG)
- Sechs Charakterklassen (Titan, Ritter, Magierin, Schurkin, Heilerin, Beschwörer)
- Player-vs.-Player- und Realm-vs.-Realm-Gameplay mit Schlachten gegen andere Mitspieler
- Fünf verschiedene Gebiete
- Privates Instanzensystem
- Pet-System, bei dem ein Haustier den Spieler unterstützt
- E.R.A.S.: Mit dem Exciting Range of Aggressive Battle System trifft man mehrere Gegner auf einmal innerhalb der eigenen Reichweite.

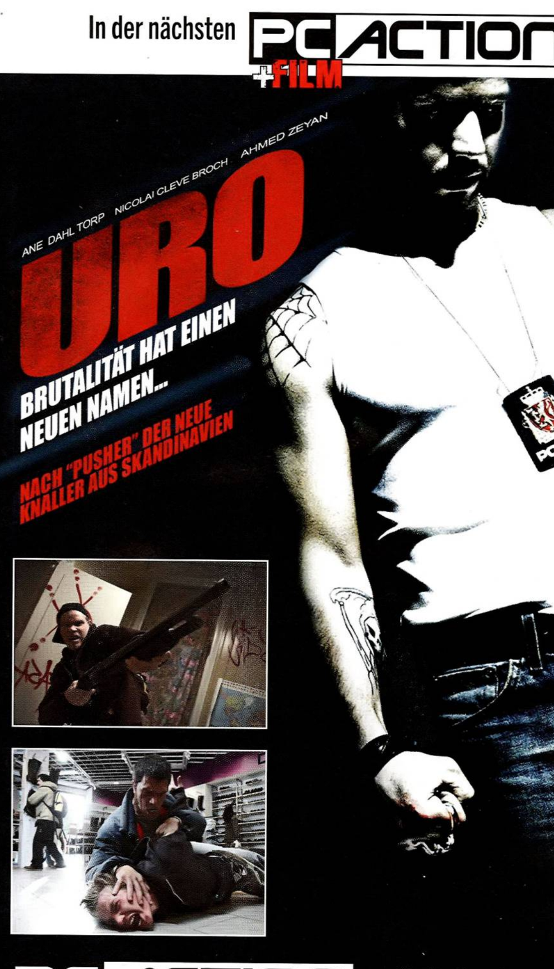
AUF IN DEN KAMPF – ALLEIN ODER MIT FREUNDEN

Abenteuerlustige Kämpfernaturen messen sich in PvP- und PvE-Schlachten (Kämpfe und Schlachten gegen Mitspieler oder computergesteuerte Gegner). Einzelgänger werden das private Instanzensystem schätzen lernen. Hier erwarten Sie actiongeladene Gefechte mit Monsterhorden und fordernden Boss-Gegnern sowie mächtige Ausrüstungsgegenstände als Belohnung.

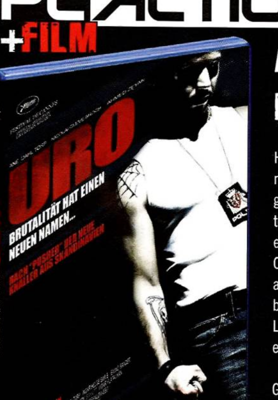
MINIMALE SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN:

- CPU: 1 GHz Intel Pentium III oder vergleichbar
- Arbeitsspeicher: 512 MB RAM
- Grafik: Nvidia Geforce 2MX/Ati Radeon 7500
- Freier Festplatten-Speicherplatz: 700 MB
- Betriebssystem: Windows XP, Windows Vista, Windows 7
- Benötigt ständige Internetverbindung

In der nächsten PC ACTION +FILM



PC ACTION +FILM 08/10



Ab 14.07.2010 im Handel!

URO

Hans Petter, von seinen Kollegen nur HP genannt, ist ein Polizist mit krimineller Vergangenheit, der von seinen Vorgesetzten eine letzte Chance erhält. Er soll als verdeckter Ermittler einen Drogenring ausheben. Als man ihn auf die Club-Besitzerin Mette, eine alte Schulfreundin, ansetzt, wird seine Loyalität auf eine harte Probe gestellt. Schon bald ist HP in einem Netz von Lügen, Intrigen und Verrat gefangen, aus dem es scheinbar kein Entkommen gibt …

Gnadenlos harter Action-Film aus Skandinavien mit glaubwürdigen Charakteren und einer packenden, verschachtelten Story.



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de
Telefon: +49 911 2872-100, Telefax: +49 911 2872-200

COMPUTEC MEDIA

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter Thorsten Küchler
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.)
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)
Redaktion Marc Brehme, Alexander Frank, Jürgen Krauß, Christoph Schuster
Mitarbeiter dieser Ausgabe Alexander Bohnsack, Lukasz Ciszewski, Christian Gögelein, Robert Horn, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Manfred Reichl, Marc Sauter, Christian Schlütter, Christian Schönlein, Felix Schütz, Sebastian Stange, Sebastian Weber, Stefan Weiß
Redaktion (Videos) Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Trainees Christina Kalka, Patrick Schmid, Anne Schmiedl
Redaktionsassistenz Kristina Haake, Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide, Anne-Marie Kandler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Christine Brunner, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg

www.pcaction.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Christian Gürnth
Trainee The-Khoa Nguyen, Sebastian Srb
Entwicklung Aykut Arik, René Giering, Marc Polatschek, Tobias Hartlehnert, Markus Wollny
Webdesign Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen

CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anzeigenberatung Online: InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel: +49 (6151) / 5002-100; Fax: +49 (6151) / 5002-101; E-Mail: info@interactivemedia.net
Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2008: 447.000 Leser

Abonnement – http://abo.computec.de
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC ACTION DVD € 63,00; PC ACTION + Film € 89,00
Österreich: PC ACTION DVD € 71,00; PC ACTION + Film € 96,20
Schweiz und Rest der Welt: PC ACTION DVD € 75,00; PC ACTION + Film € 101,00

Abo-Service:
Deutschland
Post: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg
E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805/7005801*, Fax: 01805/8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz)

Österreich
Post: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt
E- Mail: computec@abo-service.at, Tel.: 0820 00 12 80, Fax: 0820 00 10 86
Support: Montag–Freitag 07:30–20:00 Uhr

Schweiz und Rest der Welt
Post: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern
E-Mail: computec@leserservice.ch, Tel.: +41 41 329 22 48, Fax: +41 41 329 22 04
Support: Montag–Freitag 07:30–20:00 Uhr

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM.

Heftvorschau

REPORTAGE



Spielemesse E3 in Los Angeles
Wir besuchten für Sie die größte, beste und coolste Messe der Welt und stellen Ihnen die Spielehits von morgen vor.

VORSCHAU



World of Warcraft: Cataclysm
Wir besuchen die Entwickler und spielen die dritte **WoW**-Erweiterung Probe!

TEST



Prince of Persia: Die Vergessene Zeit
Das wurde aber auch Zeit: Ubisofts gelenkiger Prügelprinz ist endlich zurück!

TEST



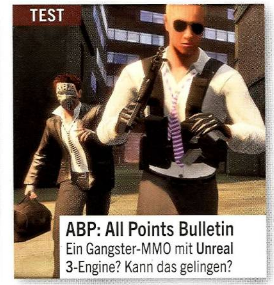
Starcraft 2: Wings of Liberty
Wir klären, ob das heiß erwartete Spiel die Vorschusslorbeeren verdient hat.

TEST



Darksiders
Endlich kommt das knallharte Action-Adventure auch auf den PC!

TEST



ABP: All Points Bulletin
Ein Gangster-MMO mit **Unreal** 3-Engine? Kann das gelingen?

Vollversion 1: Mechwarrior 4 – Mercenaries



Diese Stand-Alone-Erweiterung zu **Mechwarrior4: Vengeance** ist ein echter Klassiker! Steigen Sie in Ihren Kampfroboter und teilen Sie kräftig aus!

Vollversion 2:

???

Freuen Sie sich auf eine hochwertige, zweite Vollversion, deren Titel wir leider noch nicht verraten dürfen!

PC ACTION 08/10

Ab Mittwoch, 14.7.2010 im Handel!

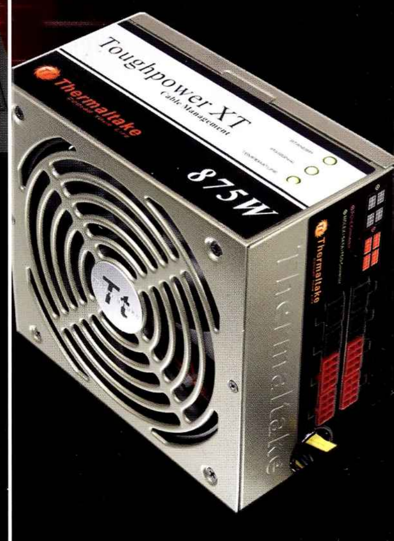


Threefold Mighty !









Frio P/N:CLP0564

Der Name Frio kommt aus dem Spanischen und bedeutet Kalt Sein Name ist seine Mission. Der Frio CPU-Kühler wurde speziell für Overclocking entwickelt. 220W TDP stellen für Frio keine Pronbleme dar.











VL9000 Series

ARMOR A90

Der ARMOR A90 ist ein Midi-Tower Gehäuse mit 2 blauen LED-Lüftern. Innen und außen ganz in schwarz gehalten, mit einem Design, das den Eindruck von Stärke und Unbesiegbarkeit vermittelt. Ein Highlight für Gamer und Enthusiasten.

New

Toughpower™ XT Series

Performance, Stabilität und hohe Effizienz sind eine Selbstverständlichkeit der neuen Toughpower XT Serie. Erhältlich in den Leistungsklassen 575W, 675W, 775W und 875 Watt.













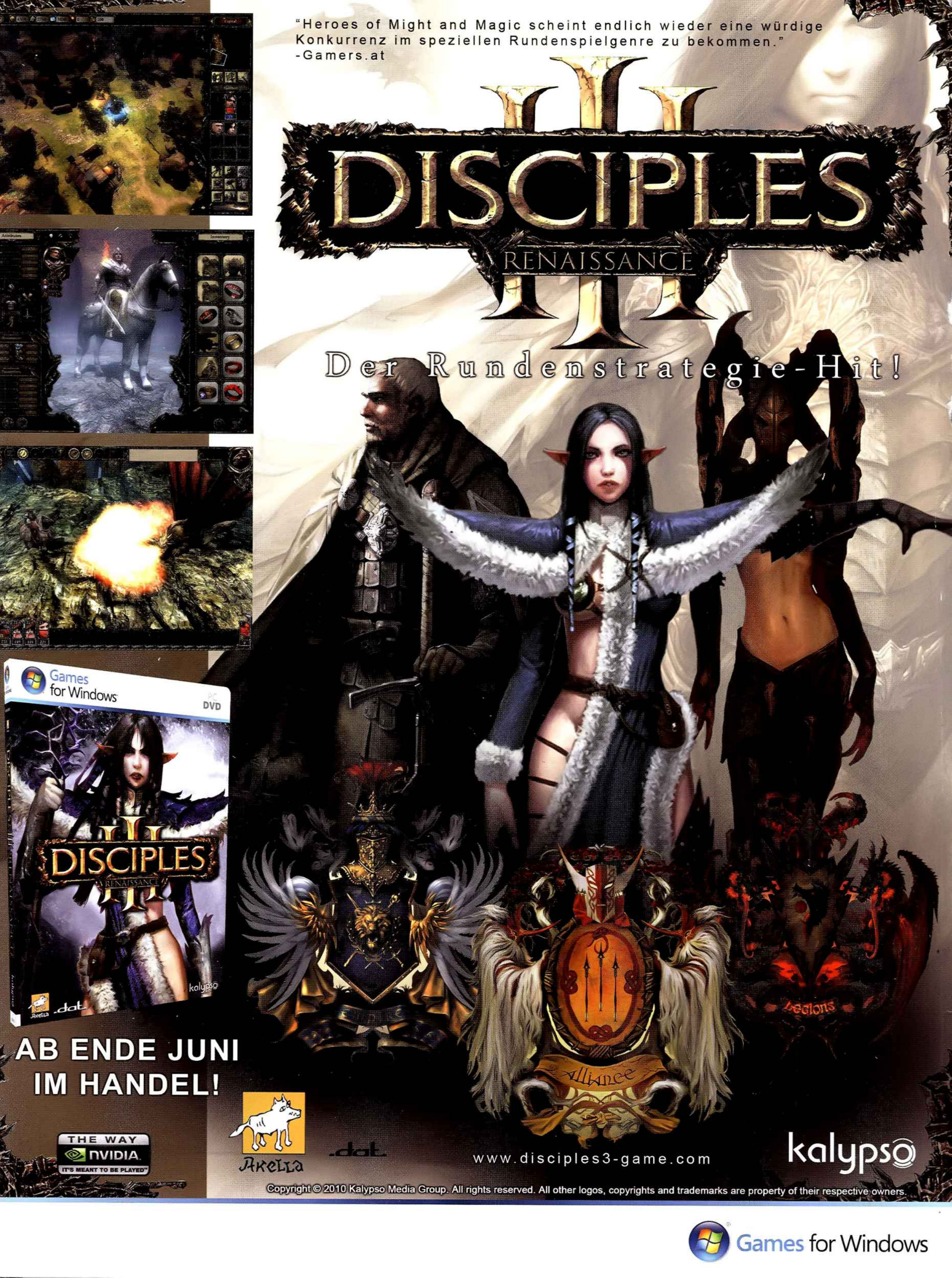








www.thermaltake.de


"Heroes of Might and Magic scheint endlich wieder eine würdige Konkurrenz im speziellen Rundenspielgenre zu bekommen."
-Gamers.at
DISCIPLES
RENAISSANCE
III
Der Rundenstrategie-Hit!
Games for Windows
PC DVD
DISCIPLES
RENAISSANCE
kalypso
Akella
.dat
AB ENDE JUNI IM HANDEL!
THE WAY
NVIDIA
IT'S MEANT TO BE PLAYED
Akella
.dat
www.disciples3-game.com
kalypso
Alliance
Legions
Copyright © 2010 Kalypso Media Group. All rights reserved. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners.
Games for Windows